

Hakcipta © tesis ini adalah milik pengarang dan/atau pemilik hakcipta lain. Salinan boleh dimuat turun untuk kegunaan penyelidikan bukan komersil ataupun pembelajaran individu tanpa kebenaran terlebih dahulu ataupun caj. Tesis ini tidak boleh dihasilkan semula ataupun dipetik secara menyeluruh tanpa memperolehi kebenaran bertulis daripada pemilik hakcipta. Kandungannya tidak boleh diubah dalam format lain tanpa kebenaran rasmi pemilik hakcipta.



**PERMAINAN BUDAYA DAN KECERDASAN INTERPERSONAL
DALAM KALANGAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH DI
PROVINSI SULAWESI SELATAN INDONESIA**



SITTI HABIBA

UUM
Universiti Utara Malaysia

**DOCTOR OF PHILOSOPHY
UNIVERSITI UTARA MALAYSIA
2017**



Awang Had Salleh
Graduate School
of Arts And Sciences

Universiti Utara Malaysia

PERAKUAN KERJA TESIS / DISERTASI
(Certification of thesis / dissertation)

Kami, yang bertandatangan, memperakukan bahawa
(We, the undersigned, certify that)

SITTI HABIBA DARWIS

calon untuk Ijazah
(candidate for the degree of)

PhD

telah mengemukakan tesis / disertasi yang bertajuk:
(has presented his/her thesis / dissertation of the following title):

**"PERMAINAN BUDAYA DAN KECERDASAN INTERPERSONAL DALAM KALANGAN
KANAK-KANAK PRASEKOLAH DI PROVINSI SULAWESI SELATAN INDONESIA"**

seperti yang tercatat di muka surat tajuk dan kulit tesis / disertasi.
(as it appears on the title page and front cover of the thesis / dissertation).

Bahawa tesis/disertasi tersebut boleh diterima dari segi bentuk serta kandungan dan meliputi bidang ilmu dengan memuaskan, sebagaimana yang ditunjukkan oleh calon dalam ujian lisan yang diadakan pada : **06 Februari 2017.**

That the said thesis/dissertation is acceptable in form and content and displays a satisfactory knowledge of the field of study as demonstrated by the candidate through an oral examination held on: February 06, 2017.

Pengerusi Viva:
(Chairman for VIVA)

Assoc. Prof. Dr. Ahmad Jelani Shaari

Tandatangan
(Signature)

Pemeriksa Luar:
(External Examiner)

Prof. Dr. Hairul Nizam Ismail

Tandatangan
(Signature)

Pemeriksa Dalam:
(Internal Examiner)

Dr. Lee Jun Choi

Tandatangan
(Signature)

Nama Penyelia/Penyelia-penyelia:
(Name of Supervisor/Supervisors)

Assoc. Prof. Dr. Fauziah Abdul Rahim

Tandatangan
(Signature)

Nama Penyelia/Penyelia-penyelia:
(Name of Supervisor/Supervisors)

Dr. Sarimah Shaik Abdullah

Tandatangan
(Signature)

Tarikh:

(Date) February 06, 2017

KEBENARAN PENGGUNAAN

Tesis ini dikemukakan sebagai memenuhi keperluan pengijazahan Doktor Falsafah Awang Had Salleh Graduate School of Arts and Sciences, Universiti Utara Malaysia. Saya dengan ini bersetuju memberi kebenaran kepada penyelia saya atau Dekan Awang Had Salleh Graduate School of Arts and Sciences (jika tanpa kehadiran saya) membuat salinan sebahagian atau sepenuhnya tesis dalam apa jua cara bagi tujuan kerjasama. Sebarang penyalinan atau penerbitan tesis ini bagi memperoleh faedah kewangan mesti terlebih dahulu mendapat kebenaran bertulis daripada saya. Penghargaan yang sewajarnya juga hendaklah diberikan kepada Universiti Utara Malaysia untuk sebarang penggunaan bahan yang terdapat dalam tesis ini bagi tujuan ilmiah.

Permohonan untuk membuat salinan atau penggunaan bahan dalam tesis ini sama ada sepenuhnya ataupun sebahagian, hendaklah dialamatkan kepada:

Dekan Awang Had Salleh Graduate School of Arts and Sciences
UUM College of Arts and Sciences

Universiti Utara Malaysia

06010 UUM Sintok

Kedah Darul Aman

Malaysia

ABSTRAK

Permainan budaya merupakan kekayaan sesebuah bangsa yang boleh memberi manfaat terhadap pertumbuhan dan perkembangan kanak-kanak prasekolah dan oleh itu, sepatutnya dikekalkan. Kajian terdahulu dari pelbagai negara tentang permainan budaya tertumpu kepada kepelbagaian kecerdasan. Walau bagaimanapun masih belum terdapat kajian yang mengaitkan permainan budaya dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah, sehingga sukar bagi pendidik untuk membuat model rujukan pengajaran dan pembelajaran dalam rangka membantu perkembangan kecerdasan interpersonal melalui permainan budaya. Oleh itu, kajian ini bertujuan memahami permainan budaya dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah serta untuk mengetahui usaha dan cabaran guru dalam mengimplementasikan permainan budaya. Kajian ini meneroka ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah bagi memerhati ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebelum permainan budaya diperkenalkan, apabila permainan budaya diperkenalkan dan setelah permainan budaya diperkenalkan, serta usaha dan cabaran guru dalam melaksanakan permainan budaya. Kajian mod campuran ini melibatkan kutipan data melalui kaedah kualitatif menggunakan pemerhatian dan temubual dan data kuantitatif yang menggunakan data peratusan ke atas peserta kajian yang terdiri daripada dua puluh kanak-kanak prasekolah dan lapan orang guru dari dua buah prasekolah. Secara amnya dapatan kajian mendapati permainan budaya membantu perkembangan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Analisis data menunjukkan peningkatan kekerapan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak semasa dan selepas permainan budaya diperkenalkan, daripada tahap rendah ke sederhana dan daripada sederhana ke tahap tinggi. Permainan budaya dapat membantu perkembangan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah kerana permainan budaya yang dimainkan secara berkumpulan merangkumi pelbagai ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Guru-guru dalam kajian ini didapati telah menjalankan permainan budaya sekali seminggu di dalam bilik darjah sebagai usaha mengintegrasikan permainan budaya. Namun, mereka menghadapi cabaran dalam mengintegrasikan permainan budaya kerana ia belum dimasukkan dalam kurikulum prasekolah. Oleh kerana di dalam kajian ini kecerdasan interpersonal mampu dipertingkatkan melalui permainan budaya, maka dicadangkan supaya permainan budaya diberi penekanan oleh guru untuk digabungkan dalam perancangan aktiviti pengayaan. Kajian ini juga mencadangkan supaya permainan budaya dimasukkan ke dalam kurikulum prasekolah demi mengekalkan kepentingannya sebagai kekayaan sesebuah budaya dan bangsa.

Kata Kunci: Ciri-ciri kecerdasan interpersonal, kanak-kanak prasekolah, permainan budaya.

ABSTRACT

Cultural play is part of the wealth of a nation that can bring benefits to the growth and development of preschool children and thus, it should be preserved. Previous studies from various countries on cultural play have focused on multiple intelligences. However, to date, there are still limited studies that associate cultural play with the seven characteristics of interpersonal intelligence among preschool children, making it difficult for educators to create a reference model for the teaching and learning that support the growth of interpersonal intelligence of preschool children through cultural play. Therefore, this study is aimed to understand cultural play and interpersonal intelligence among preschool children and to discover the efforts and challenges in implementing cultural play amongst the teachers. This study explores preschool children's interpersonal intelligence prior to the introduction of cultural play, when cultural play was introduced, and after cultural play was introduced, as well as the efforts and challenges in implementing cultural play amongst the teachers. This study adopted a mixed method research design that integrated the collection of qualitative data through observations and interviews and quantitative data through percentages from twenty preschool children and eight preschool teachers in two different preschools. Generally, the study found that cultural play promotes the growth of preschool children's interpersonal intelligence. Data analysis reveals increased occurrences of interpersonal intelligence among the children in both schools during and after cultural play was introduced, from low to medium and from medium to high level of occurrences. Cultural play was able to promote the growth of interpersonal intelligence because when played in groups, it involved various characteristics of interpersonal intelligence. It was also found that the teachers in this study have carried out cultural play once a week as an effort to integrate it in the classroom. Nonetheless, they faced challenges in integrating cultural play since it has not been included in the pre-school curriculum. Since interpersonal intelligence amongst preschoolers can be promoted through cultural play in this study, it seems reasonable to suggest that cultural play be given its due considerations when teachers plan for enrichment activities. This study also suggests that cultural play should be included in preschool curriculum, as a way to re-live its importance as cultural and national wealth.

Keywords: Characteristics of interpersonal intelligence, Preschool children, Cultural play.

PENGHARGAAN

“Bismillahirrahmanirrahiim”

“Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT kerana dengan limpah kurnia-Nya saya mendapat kekuatan, kesabaran, rahmat dan hidayah dalam tempoh pengajian ini sehingga kerja-kerja penyelidikan ini dapat diselesaikan dengan jayanya. Serta salawat dan salam atas junjungan Nabi Muhammad SAW Nabi Rahmatan-lil-aalamiin. Saya mendapat kerjasama dan sokongan yang amat baik dari pelbagai pihak. Saya ingin merakamkan setinggi-tingginya penghargaan dan ucapan jutaan terima kasih yang rasanya tidak mampu untuk membalas kembali hingga akhir hayat saya kepada penyelia saya Assoc. Prof. Dr. Fauziah Abdul Rahim dan Dr. Sarimah Shaik Abdullah atas kepakarannya, kegigihannya, beliau membimbing dan menyelia sepanjang pengajian saya sehingga berjaya menyempurnakan kajian ini. Kesediaan beliau menerima saya sebagai pelajar dan mencurahkan segala ilmu terutama di dalam bidang penulisan amat saya sanjungi. Jutaan terima kasih saya pula kepada Assoc. Prof. Dr. Ahmad Jelani Shaari sebagai Chairman, Prof. Dr. Hairul Nizam Ismail sebagai External Examiner, dan Dr. Lee Jun Choi sebagai Internal Examiner. Ucapan terima kasih juga kepada Pemerintah Negara Republik Indonesia, Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan Bapak Dr. H. Syahrul Yasin Limpo, SH., M.Si., MH sebagai pemberi beasiswa program Doktorat, Pemerintah Daerah Kabupaten Wajo Bapak Bupati Drs. H. Andi Burhanuddin Unru, MM yang telah memberikan kebenaran kepada saya untuk menjalankan tugas belajar di Universiti Utara Malaysia dan menjalankan kajian ini di Daerah Kabupaten Wajo.

Rakaman terima kasih juga ditujukan kepada pemberi maklumat yang telah memberi data dan membantu saya dalam proses menyiapkan kajian ini yang tidak dapat saya sebut namanya satu persatu. Khusus buat suami saya tercinta Andi Muhamad Ashak, S.E., M.Si., serta ayahanda H. Andi. Muh. Darwis yang tidak sempat menikmati kejayaan saya ini kerana telah dipanggil Allah SWT, semoga roh beliau dicucuri rahmat Allah SWT. Untuk ibu tercinta Hj. Siti Nur Aini Tuwo, saya ucapkan terima kasih atas doa tulus ikhlas selama ini sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan. Tidak ketinggalan buat anak-anak kami; Asrtiany Asby, S.E., Adrhy Sutrisno Asby, S.ST., Arhamdy Wirahadikusumah, S.ST., dan Nurul Muflihun Asby. Semoga suatu hari nanti mengikuti bahkan melebihi jejak langkah ibunya, Aamiin Ya Rabbal Aalamiin.



UUM
Universiti Utara Malaysia

Sintok, Kedah Darul Aman

Penulis

Sitti Habiba
Matrik 93077

PENGAKUAN

“Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.”

Tarikh:

Tanda Tangan

Nama: Sitti Habiba

Nombor Matrik: 93077



UUM
Universiti Utara Malaysia

SENARAI ISI KANDUNGAN

Kebenaran Penggunaan	i
Abstrak	ii
Abstract	iii
Penghargaan	iv
Pengakuan	vi
Senarai Isi Kandungan	vii
Senarai Jadual.....	xiv
Senarai Rajah	xviii
Senarai Lampiran	xx
Senarai Istilah.....	xxi
Senarai Singkatan.....	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	2
1.3 Pernyataan Masalah	5
1.4 Objektif Kajian.....	14
1.5 Soalan Kajian.....	14
1.6 Kepentingan Kajian	15
1.7 Batasan Kajian	16
1.8 Definisi Operasional	16
1.8.1 Permainan budaya	16
1.8.2 Bermain	17
1.8.3 Interaksi Sosial	18
1.8.4 Kecerdasan Interpersonal	18
1.8.5 Wajo	18
1.9 Rumusan Bab dan Sruktur Tesis.....	19
BAB 2 KAJIAN LITERATUR	20
2.1 Pengenalan	20
2.2 Kerangka Teori	20
2.2.1 Teori Sosio Budaya Vygotsky.....	20

2.2.2 Konsep Interaksi Sosial dan Pengaruh Budaya	22
2.2.3 Teori Kepelbagaian Kecerdasan Howard Gardner	26
2.2.4 Konsep Kecerdasan Interpersonal	32
2.2.5 Teori dan Konsep Bermain.....	34
2.2.6 Jenis-Jenis Permainan di Prasekolah	38
2.2.6.1 Permainan Fungsional.....	38
2.2.6.2 Permainan Konstruktif	39
2.2.6.3 Permainan Simbolik.....	40
2.3 Konsep Permainan Budaya	42
2.4 Permainan Budaya Dalam Kanak-Kanak	44
2.5 Jenis-Jenis Permainan Budaya Di Indonesia	49
2.5.1 Permainan Engklek.....	51
2.5.2 Permainan Galah Panjang atau Massallo	53
2.5.3 Permainan Bakiak atau Terompah Panjang.....	54
2.5.4 Permainan Congkak atau Maggalaceng	55
2.5.5 Permainan Ular Naga	57
2.5.6 Permainan Lari Karung atau Balap Karung	57
2.5.7 Permainan Kas-Kus atau Mayye-yye	58
2.5.8 Permainan Petak Umpet atau Macubbu-Cubbu	59
2.6 Karakteristik Kecerdasan Interpersonal Berdasarkan Kajian	61
2.7 Aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) Berdasarkan Teori Kepelbagaian Kecerdasan	68
2.8 Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal.....	72
2.9 Kerangka Teori dan Konsep Kajian.....	75
2.10 Rumusan Bab	77
BAB 3 METODOLOGI KAJIAN.....	78
3.1 Pengenalan	78
3.2 Etika Penyelidikan	78
3.3 Reka bentuk kajian.....	80
3.4 Kajian Kes.....	85
3.5 Lokasi Kajian	85
3.6 Populasi dan Sampel	87
3.6.1 Pemilihan Sampel Guru.....	91

3.7	Prosedur Kajian.....	92
3.7.1	Kebenaran Menjalankan Kajian	93
3.7.2	Sesi Penerangan.....	93
3.7.3	Alat-Alat Permainan Budaya.....	94
3.7.4	Perancangan Pemerhatian Aktiviti Permainan Budaya oleh PRTW dan ANKT	95
3.8	Pemerhatian.....	97
3.8.1	Pemerhatian Sewaktu Sesi Pengajaran dan Pembelajaran	101
3.9	Temu Bual.....	103
3.10	Dokumentasi	105
3.11	Instrumen Kajian.....	106
3.12	Kajian Rintis	108
3.13	Teknik Kebolehpercayaan Data	111
3.14	Teknik Analisis Data.....	113
3.15	Rumusan Bab	117
BAB 4 DAPATAN KAJIAN.....		118
4.1	Pengenalan	118
4.2	Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal Sedia Ada Sebelum Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 1).....	119
4.2.1	Kooperatif.....	121
4.2.2	Rasa Empati.....	123
4.2.3	Memiliki Ramai Kawan	125
4.2.4	Dikagumi	127
4.2.5	Kepemimpinan	129
4.2.6	Menyelesaikan Masalah	130
4.2.7	Memahami Sifat Orang Lain	132
4.3	Usaha Dan Cabaran Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Sebelum Permainan Budaya Diperkenalkan.....	135
4.3.1	Pengetahuan Guru Tentang Kecerdasan Interpersonal.....	135
4.3.2	Usaha Guru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak- kanak Prasekolah	137
4.3.3	Cabaran Guru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak- kanak Prasekolah	139

4.4 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Ketika Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 2).....	141
4.4.1 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Engklek / Makkadendeng	143
4.4.1.1 Kooperatif	143
4.4.1.2 Rasa Empati	144
4.4.1.3 Memiliki Ramai Kawan.....	145
4.4.1.4 Dikagumi.....	146
4.4.1.5 Kepemimpinan.....	147
4.4.1.6 Menyelesaikan Masalah.....	148
4.4.1.7 Memahami Sifat Orang Lain	149
4.4.2 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Galah Panjang	150
4.4.2.1 Kooperatif	151
4.4.2.2 Empati	151
4.4.2.3 Ramai Kawan.....	152
4.4.2.4 Dikagumi.....	153
4.4.2.5 Kepemimpinan.....	154
4.4.2.6 Menyelesaikan Masalah.....	155
4.4.2.7 Memahami Sifat Orang Lain	156
4.4.3 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Bakiak	158
4.4.3.1 Kooperatif	158
4.4.3.2 Empati	159
4.4.3.3 Ramai kawan.....	160
4.4.3.4 Dikagumi.....	161
4.4.3.5 Kepemimpinan.....	162
4.4.3.6 Menyelesaikan Masalah.....	163
4.4.3.7 Memahami Sifat Orang Lain	164
4.4.4 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Congkak	165
4.4.4.1 Kooperatif	165
4.4.4.2 Empati	166
4.4.4.3 Ramai Kawan.....	166
4.4.4.4 Dikagumi.....	168
4.4.4.5 Kepemimpinan.....	169
4.4.4.6 Menyelesaikan Masalah.....	169

4.4.4.7 Memahami Sifat Orang Lain	170
4.4.5 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Ular Naga	172
4.4.5.1 Kooperatif	172
4.4.5.2 Empati	173
4.4.5.3 Ramai Kawan.....	174
4.4.5.4 Dikagumi.....	175
4.4.5.5 Kepemimpinan.....	176
4.4.5.6 Menyelesaikan Masalah.....	177
4.4.5.7 Memahami Sifat Orang Lain	178
4.4.6 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Lari Karung.....	180
4.4.6.1 Kooperatif	180
4.4.6.2 Empati	180
4.4.6.3 Ramai Kawan.....	181
4.4.6.4 Dikagumi.....	182
4.4.6.5 Kepemimpinan.....	183
4.4.6.6 Menyelesaikan Masalah.....	183
4.4.6.7 Memahami Sifat Orang Lain	184
4.4.7 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Kas-Kus.....	186
4.4.7.1 Kooperatif	186
4.4.7.2 Empati	187
4.4.7.3 Ramai Kawan.....	188
4.4.7.4 Dikagumi.....	189
4.4.7.5 Kepemimpinan.....	190
4.4.7.6 Menyelesaikan Masalah.....	191
4.4.7.7 Memahami Sifat Orang Lain	192
4.4.8 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Petak Umpet.....	194
4.4.8.1 Kooperatif	194
4.4.8.2 Empati	195
4.4.8.3 Ramai Kawan.....	196
4.4.8.4 Dikagumi.....	197
4.4.8.5 Kepemimpinan.....	198
4.4.8.6 Menyelesaikan Masalah.....	199
4.4.8.7 Memahami Sifat Orang Lain	200

4.5 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Setelah Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 3).....	202
4.5.1 Kooperatif.....	204
4.5.2 Rasa Empati.....	206
4.5.3 Ramai Kawan	208
4.5.4 Dikagumi	210
4.5.5 Kepemimpinan	212
4.5.6 Menyelesaikan Masalah	214
4.5.7 Memahami Sifat Orang Lain	216
4.6 Permainan Budaya Memperkembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah.....	218
4.6.1 Permainan Budaya Dan Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal	219
4.7 Usaha Dan Cabaran Guru Dalam Mengintegrasikan Permainan Budaya.....	222
4.7.1 Pandangan Guru Tentang Permainan Budaya Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah.....	222
4.7.2 Usaha Guru Untuk Mengintegrasikan Permainan Budaya Dikalangan Kanak-Kanak Prasekolah	225
4.7.3 Cabaran Guru Untuk Mengintegrasikan Permainan Budaya di Prasekolah.. ..	226
4.8 Rumusan Bab	227
BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN	231
5.1 Pengenalan	231
5.2 Rumusan Dapatan Kajian	231
5.3 Perbincangan.....	232
5.4 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah	232
5.5 Permainan Budaya Memperkembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-kanak Prasekolah	238
5.6 Usaha dan Cabaran Guru	242
5.6.1 Pengetahuan Guru Tentang Kecerdasan Interpersonal.....	242
5.6.2 Usaha Guru Untuk Mengintegrasikan Permainan Budaya.....	244
5.6.3 Cabaran Guru Dalam Mengintegrasikan Permainan Budaya.....	245
5.7 Model Jalinan Permainan Budaya Dalam Pembentukan Kecerdasan Interpersonal	248

5.8 Kesimpulan Kajian.....	250
5.9 Implikasi Kajian.....	253
5.9.1 Implikasi Kepada Kanak-Kanak Prasekolah	254
5.9.2 Implikasi Kepada Guru.....	255
5.9.3 Implikasi Kepada Pentadbiran Pendidikan.....	255
5.9.4 Implikasi Kepada Pemahaman Tentang Kepentingan Permainan Budaya Dalam Pembelajaran Teori Kecerdasan	256
5.10 Cadangan Kajian Lanjutan.....	257
5.11 Rumusan Bab	258
RUJUKAN	260



UUM
Universiti Utara Malaysia

SENARAI JADUAL

Jadual 2.1 Evolusi Pandangan Gardner Tentang Kecerdasan Kepelbagaian	27
Jadual 2.2 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Mengikut Penyelidik Terkemuka	Error! Bookmark not defined.
Jadual 2.3 Instrumen McKenzie (2000), dan Instrumen Armstrong (2002)	65
Jadual 3.1 Sampel Kanak-Kanak Prasekolah	91
Jadual 3.2 Profil Guru	92
Jadual 3.3 Rancangan Pelaksanaan Pemerhatian	95
Jadual 3.4 Rancangan Pelaksanaan Temu Bual Guru	97
Jadual 3.5 Profil Para Pakar Bagi Proses Kajian Rintis	109
Jadual 3.6 Kategori Tahap Perseorangan Kecerdasan Interpersonal	115
Jadual 3.7 Kategori Tahap Keseluruhan Kanak-Kanak	116
Jadual 4.1 Kecerdasan Interpersonal Sedia Ada (Fasa 1)	120
Jadual 4.2 Aspek Kooperatif Sedia Ada (Fasa 1)	122
Jadual 4.3 Aspek Rasa Empati Sedia Ada (Fasa 1)	124
Jadual 4.4 Aspek Ramai Kawan Sedia Ada (Fasa 1)	126
Jadual 4.5 Aspek Dikagumi Sedia Ada (Fasa 1)	128
Jadual 4.6 Aspek Kepemimpinan Sedia Ada (Fasa 1)	129
Jadual 4.7 Aspek Menyelesaikan Masalah Sedia Ada (Fasa 1)	131
Jadual 4.8 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Sedia Ada (Fasa 1)	132
Jadual 4.9 Nilai Peratusan Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Sedia Ada (Fasa1) ..	134
Jadual 4.10 Pengetahuan Guru Tentang Kecerdasan Interpersonal	135
Jadual 4.11 Usaha Guru Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal	138
Jadual 4.12 Cabaran Guru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal	140
Jadual 4.13 Hasil Pemerhatian Saat Permainan Budaya Diperkenalkan	142
Jadual 4.14 Aspek Kooperatif Permainan Engklek (Fasa 2)	143
Jadual 4.15 Aspek Empati Permainan Engklek (Fasa 2)	144
Jadual 4.16 Aspek Ramai Kawan Permainan Engklek (Fasa 2)	145
Jadual 4.17 Aspek Dikagumi Permainan Engklek (Fasa 2)	146
Jadual 4.18 Aspek Kepemimpinan Permainan Engklek (Fasa 2)	147
Jadual 4.19 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Engklek (Fasa 2)	148
Jadual 4.20 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Engklek (Fasa 2)	149

Jadual 4.21 Aspek Kooperatif Permainan Galah Panjang (Fasa 2)	151
Jadual 4.22 Aspek Empati Permainan Galah Panjang (Fasa 2)	152
Jadual 4.23 Aspek Ramai Kawan Permainan Galah Panjang.....	152
Jadual 4.24 Aspek Dikagumi Permainan Galah Panjang.....	153
Jadual 4.25 Aspek Kepemimpinan Permainan Galah Panjang	154
Jadual 4.26 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Galah Panjang	155
Jadual 4.27 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Galah Panjang.....	156
Jadual 4.28 Aspek Kooperatif Permainan Bakiak (Fasa 2).....	158
Jadual 4.29 Aspek Empati Permainan Bakiak (Fasa 2)	159
Jadual 4.30 Aspek Ramai Kawan Permainan Bakiak (Fasa 2)	160
Jadual 4.31 Aspek Dikagumi Permainan Bakiak (Fasa 2).....	161
Jadual 4.32 Aspek Kepemimpinan Permainan Bakiak (Fasa 2)	162
Jadual 4.33 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Bakiak (Fasa 2)	163
Jadual 4.34 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Bakiak (Fasa 2).....	164
Jadual 4.35 Aspek Empati Permainan Congkak (Fasa2)	166
Jadual 4.36 Aspek Ramai Kawan Permainan Congkak (Fasa 2).....	167
Jadual 4.37 Aspek Dikagumi Permainan Congkak (Fasa 2).....	168
Jadual 4.38 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Congkak (Fasa 2)	169
Jadual 4.39 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Congkak (Fasa 2).....	170
Jadual 4.40 Aspek Kooperatif Permainan Ular Naga (Fasa 2)	172
Jadual 4.41 Aspek Empati Permainan Ular Naga (Fasa 2)	173
Jadual 4.42 Aspek Ramai Kawan Permainan Ular Naga (Fasa 2).....	174
Jadual 4.43 Aspek Dikagumi Permainan Ular Naga (Fasa 2).....	175
Jadual 4.44 Aspek Kepemimpinan Permainan Ular Naga (Fasa 2)	176
Jadual 4.45 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Ular Naga (Fasa 2).....	177
Jadual 4.46 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Ular Naga (Fasa 2)....	178
Jadual 4.47 Aspek Empati Permainan Lari Karung (Fasa 2).....	180
Jadual 4.48 Aspek Ramai Kawan Permainan Lari Karung (Fasa 2).....	181
Jadual 4.49 Aspek Dikagumi Permainan Lari Karung (Fasa 2).....	182
Jadual 4.50 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Lari Karung (Fasa 2).....	183
Jadual 4.51 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Lari Karung (Fasa 2)	184
Jadual 4.52 Aspek Kooperatif Permainan Kas-Kus (Fasa 2).....	186
Jadual 4.53 Aspek Empati Permainan Kas-Kus (Fasa 2).....	187

Jadual 4.54 Aspek Ramai Kawan Permainan Kas-Kus (Fasa 2)	188
Jadual 4.55 Aspek Dikagumi Permainan Kas-Kus (Fasa 2)	189
Jadual 4.56 Aspek Kepemimpinan Permainan Kas-Kus (Fasa 2).....	190
Jadual 4.57 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Kas-Kus (Fasa 2)	191
Jadual 4.58 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Kas-Kus (Fasa 2)	192
Jadual 4.59 Aspek Kooperatif Permainan Petak Umpet (Fasa 2)	194
Jadual 4.60 Aspek Empati Permainan Petak Umpet (Fasa 2).....	195
Jadual 4.61 Aspek Ramai Kawan Permainan Petak Umpet (Fasa 2).....	196
Jadual 4.62 Aspek Dikagumi Permainan Petak Umpet (Fasa 2)	197
Jadual 4.63 Aspek Kepemimpinan Permainan Petak Umpet (Fasa 2).....	198
Jadual 4.64 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Petak Umpet (Fasa 2).....	199
Jadual 4.65 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Petak Umpet (Fasa 2).....	200
Jadual 4.66 Rincian Nilai Peraturan Permainan Budaya Prasekolah PRTW dan ANKT(Fasa 2).....	202
Jadual 4.67 Aktiviti Permainan Budaya Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3) ..	203
Jadual 4.68 Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)	203
Jadual 4.69 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	204
Jadual 4.70 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	206
Jadual 4.71 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	208
Jadual 4.72 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	210
Jadual 4.73 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	212
Jadual 4.74 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	214
Jadual 4.75 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	216
Jadual 4.76 Rincian Nilai Peraturan Permainan Budaya	218
Jadual 4.77 Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal.....	219
Jadual 4.78 Hasil Pemerhatian Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal F1, F2, F3.....	220

Jadual 4.79 Permainan Budaya Terhadap Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah	222
Jadual 4.80 Usaha Guru Mengintegrasikan Permainan Budaya	225
Jadual 4.81 Cabaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal.....	226



SENARAI RAJAH

Rajah 2.1. Petak Permainan Engklek	52
Rajah 2.2. Permainan Engklek	53
Rajah 2.3. Permainan Galah Panjang	54
Rajah 2.4. Permainan Bakiak	55
Rajah 2.5. Permainan Congkak	56
Rajah 2.6. Permainan Ular Naga	57
Rajah 2.7. Permainan Lari Karung	58
Rajah 2.8. Permainan Kas-Kus	59
Rajah 2.9. Permainan Petak Umpet	60
Rajah 2.10. Kerangka Konseptual Kajian	75
Rajah 2.11. Kerangka Teori dan konsep permainan budaya dan kecerdasan interpersonal	Error! Bookmark not defined.
Rajah 3.1. Reka Bentuk Kajian	83
Rajah 3.2. Peta Daerah Wajo Indonesia	87
Rajah 4.1. Kurang Kooperatif	123
Rajah 4.2. Kurang Empati	125
Rajah 4.3. Kurang Memiliki Kawan	127
Rajah 4.4. Kurang Dikagumi	129
Rajah 4.5. Kurang Kepemimpinan	130
Rajah 4.6. Kurang Menyelesaikan Masalah	132
Rajah 4.7. Kurang Memahami Sifat Orang Lain	133
Rajah 4.8. Kanak-kanak Bermain Engklek	150
Rajah 4.9. Kanak-kanak Bermain Galah Panjang	157
Rajah 4.10. Kanak-kanak Bermain Bakiak	165
Rajah 4.11. Kanak-kanak Bermain Congkak	171
Rajah 4.12. Kanak-kanak Bermain Ular Naga	179
Rajah 4.13. Kanak-kanak Bermain Lari Karung	185
Rajah 4.14. Kanak-kanak Bermain Kas-Kus	193
Rajah 4.15. Kanak-kanak Bermain Petak Umpet	201
Rajah 4.16. Kooperatif	205
Rajah 4.17. Rasa Empati	207

Rajah 4.18. Ramai Kawan.....	209
Rajah 4.19. Dikagumi	211
Rajah 4.20. Kepemimpinan.....	213
Rajah 4.21. Menyelesaikan Masalah.....	215
Rajah 4.22. Memahami Sifat Orang Lain	217
Rajah 5.1. Model Jalinan Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal.....	248



UUM
Universiti Utara Malaysia

SENARAI LAMPIRAN

Lampiran A Protokol Pemerhatian.....	292
Lampiran B Perbandingan Instrumen Kajian Dengan Instrumen Kecerdasan Interpersonal McKenzie (2000), dan Armstrong (2002).....	294
Lampiran C Protokol Temu Bual	295
Lampiran D Hasil Pemerhatian Sedia Ada (Fasa 1)	296
Lampiran E Hasil Pemerhatian Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 2)	300
Lampiran F Hasil Pemerhatian Setelah Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 3)	306
Lampiran G Hasil Pemerhatian Daripada Aktiviti Lainnya.....	312
Lampiran H Alat Permainan Budaya	317
Lampiran I Aktiviti Setiap Jenis Permainan Budaya	318
Lampiran J Penerangan Kepada Guru.....	323
Lampiran K Surat Kebenaran Pengambilan Data	324



UUM
Universiti Utara Malaysia

SENARAI ISTILAH

PRTW	Pertiwi	PRTW-06	Pertiwi-06
PRTW-01	Pertiwi-01	PRTW-07	Pertiwi-07
PRTW-02	Pertiwi-02	PRTW-08	Pertiwi-08
PRTW-03	Pertiwi-03	PRTW-09	Pertiwi-09
PRTW-04	Pertiwi-04	PRTW-10	Pertiwi-10
PRTW-05	Pertiwi-05		

ANKT	Anakita	ANKT-06	Anakita-06
ANKT-01	Anakita-01	ANKT-07	Anakita-07
ANKT-02	Anakita-02	ANKT-08	Anakita-08
ANKT-03	Anakita-03	ANKT-09	Anakita-09
ANKT-04	Anakita-04	ANKT-10	Anakita-10
ANKT-05	Anakita-05		

F1	Fasa 1
F2	Fasa 2
F3	Fasa 3

SENARAI SINGKATAN

CCKI	Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal		
PB	Permainan Budaya		
P&P	Pengajaran dan pembelajaran		
PAUD	Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah		
TK	Taman Kanak-Kanak		
KKP	Kanak-Kanak Prasekolah		
PRTW	Pertiwi	PRTW-06	Pertiwi-06
PRTW-01	Pertiwi-01	PRTW-07	Pertiwi-07
PRTW-02	Pertiwi-02	PRTW-08	Pertiwi-08
PRTW-03	Pertiwi-03	PRTW-09	Pertiwi-09
PRTW-04	Pertiwi-04	PRTW-10	Pertiwi-10
PRTW-05	Pertiwi-05		
ANKT	Anakita	ANKT-06	Anakita-06
ANKT-01	Anakita-01	ANKT-07	Anakita-07
ANKT-02	Anakita-02	ANKT-08	Anakita-08
ANKT-03	Anakita-03	ANKT-09	Anakita-09
ANKT-04	Anakita-04	ANKT-10	Anakita-10
ANKT-05	Anakita-05		
F1	Fasa 1	G5	Guru 5
F2	Fasa 2	G6	Guru 6
F3	Fasa 3	G7	Guru 7
		G8	Guru 8
G1	Guru 1		
G2	Guru 2	HM	Hasil maksimum
G3	Guru 3	KK	Kanak-kanak
G4	Guru 4	N	No
Y	Yes		

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Pendidikan merupakan satu elemen penting dalam menentukan kemajuan sesebuah bangsa. Bangsa yang maju adalah bangsa yang bersaing dengan bangsa-bangsa lain terutama dari segi peningkatan kualiti pendidikan. Mengembangkan potensi individu pelajar yang tersurat dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan Indonesia merupakan hasrat yang murni dan seharusnya diberi sokongan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, 2003).

Pendidikan juga merupakan pelaburan yang bernilai kepada manusia kerana ia mampu melahirkan peradaban yang tinggi bagi sesebuah negara (Kyridis, Tsakiridou, Zagkos, Koutozis & Tziamtzi, 2011). Pandangan ini lahir kerana untuk mengukur kemajuan sesuatu bangsa atau negara, tidak semata-mata bergantung kepada kekayaan sumber alam, tetapi juga kepada sumber manusia yang dihasilkan oleh pendidikan. Ini bererti bahawa pendidikan adalah satu instrumen penting yang memajukan dan membangun bangsa yang bermartabat (Bruns, 1978; Fiske, 1996).

Rorty (1998), yakin bahawa keunggulan suatu bangsa ditentukan oleh keunggulan sumber manusianya yang berpendidikan. Jepun yang bangsanya pernah hancur akibat bom atom di Hiroshima dan Nagasaki, kini tampil sebagai sebuah negara yang menguasai hampir seluruh sektor kehidupan manusia terutama daripada segi ekonomi. Hal ini terjadi kerana negara tersebut memberi keutamaan kepada sektor pendidikan.

The contents of
the thesis is for
internal user
only

RUJUKAN

- Adabi, & Akrom. (2013, Oktober Sabtu). Dimuat turun November 6, 2013, from <http://kampussantri.blogspot.com/2013/10/12-dampak-negatif-bermain-game-yang.html>
- Adi, W. G. (2006). *Genius Learning Strategi*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Adnamazida, & Rizqi. (2012). *Permainan modern*. Dimuat turun Januari 7, 2013, from <http://www.merdeka.com/sehat/dampak-video-games-terhadap-pola-tidur-remaja.html>
- Algozzine. (2011). *A Practical Guide for Every Teacher*. NY: Bob Algozzine.
- Amir, H. D. (2002). *Penteorian Sosiologi dan Pendidikan*. Jakarta: Tanjong Malim Quantum Books.
- Armstrong, T. (2008). *Indonesian Traditional Games as Means to Support Second Graders' Learning of Linear Measurement*. Master Thesis: Utrecht University.
- Armstrong, T. (2002). *7 Kinds of Smart*. (Terjemahan T.Hermaya). Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Armstrong, T. (2002). *Sekolah Para Juara*. (Terjemahan Yudhi Murtanto). Bandung: KAIFA.
- Ancok, D. (2002). *Outbond Management Training: Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. In A. a. Bacon, *Manusia Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya*. Yogyakarta UII Press: London & New York.
- Anderson, C., & Bushman, B. (2004). *The effect of media violation on society*. Dimuat turun Maret 21, 2009, from Science Vol.295: <http://www-personal.umich.edu/~bbushman/02AB2.PDF>
- Anderson, C., & Dill, K. (2002). Video Games and Aggresive Thouhtgs, Feelings and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, pp772-790.
- Anderson, GT., & Robinson, CC. (2006). Rethinking the dynamics of young children's social play. *Dimensions of Early Childhood*, 34(1), 11-16.
- Ariani, C. (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisonal.

- Aristotel. (2008). *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Dimuat turun Februari 5, 2011, dan <http://www.wikipedia.Org/wiki/four-causes>.
- Ary, D. (1985). *Introduction to research in education*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Ary, D. J. (2002). *Introduction to research in education (6th ed)*. Belmont: CA:Wadsworth.
- Ary, D., Jacobs, L. C., & Rozavieh, A. (2002). *Introduction to research in education (6th ed.)*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Ariyadi Wijaya. (2008). *Indonesian Traditional Games as Means to Support Second Graders' Learning of Linear Measurement*. Master Thesis. Utrecht University.
- Asendorpf, J. D. (2008). Inhibited and aggressive preschool children at 23 years of age. In *Personality and social transitions into adulthood* (pp. 44, 997-1011). Developmental Psychology.
- Ashford, J. B. (2001). *Human Behavior in the Social*. Dimuat turun februari 13, 2012, from Environment: A Multidimensional Perspective. Brooks/Cole Publishing: <https://www.webapp4.asu.edu/directory/person/1040>
- Baal, J. (1996). Increasing social interaction of preschoolers with autism through relationship with typically developing peers. In W. John, & Sons Ltd, *Balligger*. New York: Bandung:Refika Aditama.
- Babbie, E.R. (2004). *Survey research methods*. California: Wadsworth.
- Bakker, A. (2004). *Design Research in Statistic Education on Symbolizing and Computer Tools*. Amersfoort:Wilco.
- Bale, J., & Maguire, J. (2002). The Global Sports Arena. In *Athletic Talent Migration in an Interdependent world*. London: Frank Cass.
- Balitbang. (2003). *Badan Penelitian Pembangunan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Balitbang. (2010). *Badan Penelitian Pembangunan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Balitbang. (2010). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ballard, M. (1996). Mortal Kombat. *The Effect of Violent Videogameplay on Male's Hostility and Cardiovascular Responding*, *Journal of Applied Social Psychology*, 26 (8), 118-120.

- Bambang, S. (1984). *Permainan anak-anak Jawa Barat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bannet, P. E. (2005). Classroom and family effects on children's social and behavioral problems. *The elementary school journal*, Proquenst Education; 105.
- Bannet, S. F. (2006). *Object oriented system analysis and design using UML*. Kuala Lumpur: Mc Graw Hill.
- Barker, C. (2008). *Cultural Studies, theory and practice (3rd ed)*. London: Sage.
- Barnett, W. (2008). Preschool education and its lasting effects. In *Research and policy implications*. Colarado: Boulder and education and the public interest center & education policy research unit, University of Colarado.
- Baron, & Bryne. (1991). Social Psychology. In *Understanding Human Interaction 6th edition*. Bolton: Massachusetts:Allyn and Bacon Inc.
- Baxter, J. &. (1998). *Doing Field Research Practice*. New York: SAGE.
- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Jakarta: Kencana.
- Beilin, H. (1994). Jean peaget's enduring contribution to devolopmental psychology. In P. O.-W. R.D. Parker, *A century of developmental psychology* (pp 333-356). Washington, DC: American Psychological Association.
- Berk, L. (2008). Application of information processing to academic learning. In A. &. Bacon, *Child devolpment* (pp. 304-308). UK.
- Best, J., & Kahn, J. (1998). *Research in education*. Boston: Mass Bacon.
- Bishop, J., & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Jakarta: Editor:Yovita Hadiawati. PT.Grasindo.
- Blackhurst, A., & Edward. (2002). *Competencies for teaching mainstreamed students*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from Tayorol francis, Ltd stable: <http://www.jstor.org/stable/1476688>
- Bobbio, T., Morcillo, A., Barros, A., & Gimenes. (2007). Factors associated with inadequate fine motor skill in brazilian students of different socioeconomic status. In *Perceptual and motor skil* (pp. 105, 1187-1195).
- Boffort. (2001). *Refresh who is information*. Domain name: boffort.pl.

- Bogdan, R., & Biklen, S. (2003). *Qualitative Research for Education. In Introduction to theories and methods (4th ed)*. New York: Pearson Education.
- Bollen, & Robert. (1996). *School effectiveness and school improvement*. The intellectual.
- Boocock, & Sarane, S. (1999). *Early childhood programs in other nations*. Dimuat turun Maret 13, 2001, from Goals and outcomes. Princeton University: <http://www.jstor.org/stable/1602369>
- Borg, W., & Gall, M. (1989). *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Borhannudin, A. (2001). *Kesan permainan tradisional ke atas tahap perkembangan motor kasar dalam kalangan kanak-kanak peringkat persekolahan*. Malaysia: Unitiversity Putra Malaysia Faculty of Educational Studies.
- Bourdieu, & Wacquant. (1992). *Social capital is the sum of the resources, actual or virtual*. Dimuat turun Januari 15, 2011, from <http://www.makingisconnecting.org/gauntlett2011-extract-sc.pdf>
- Brecher, D., Gray, M., Price, s., & Sayles, K. (1998). *Improvingthe spelling of high frequency words in daily writing across the curriculum through the use of multiple intelligences*. Saint xavier university and IRI/Skylight: M.A.Action research project.
- Bredenkamp, S., & Rosegrant, T. (1992). *Reaching potential appropriate curriculum and assessment for young children*. Washington D.C: NAEYC Balitban Depniknas (2010).
- Brewer, J. (n.d.). Introduction to early childhood education. In Allyn, & Bacon. Boston.
- Brewer, J., & Hunter. (1989). Multi method research. In *A synthesus of styles, sage library* (pp. 175-189). Sage calif.
- Brualdi, A. (1998). Gardner theory. *Journal of Ticher Librarian*, (pp. 26-28).
- Bruce, T. (2004). Devoloping learning in early childhood 0-8 years. In *Buku ajar bidang PGTK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Burnett, C., & Hollander, W. (2004). The south african indigenous games research project of 2001/2002. In *Journal for researchin sport, phisical education and recreation* (pp. 9-23).

- Burrell, G. (2000). Sociological paradigms and organisational analysis: elements of the sociology of corporate life. In V. Carter, *Journal of brain challenging choices* (pp. 24-32). London: Edited by Linda Finlay and Claire.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). *Violent video games and hostile expectations: A test of general aggression model*. Iowa State University.
- Bushman, B. J., & Bonacci, A. M. (2002). *Violence and sex impair memory for television ads*. *Journal of Applied Psychology*, 87, 557 – 564.
- Bushick, M., Shipton, T., Winner, L., & Wise, M. (2007). *Increasing reading motivation in elementary and middle school student through the use of multiple intelligences*. Saint Xavier University: Unpublished master dissertation.
- Bruns, J. M. (1978). *Leadership*. New York: Harper Colophon Books.
- Cahyani, N. L., Kristiantari, M. R., & Manuaba, B. S. (2014). Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar. *Journal PG-PAUD*, (pp.1-10).
- Campbell, & Dickinson. (2004). *Teaching & learning through multiple intelligences*. United States of America: Allyn and Bacon.
- Campbell, L. (1990). *The research results of multiple intelligences classroom*. American: Zephyr press.
- Campbell, L. (1997). Variations on theme: How teachers interpret MI theory. *Educational Leadership*. 55(1), 30-45.
- Campbell, L., Campbell, B., & Dickinson, D. (2004). *Teaching & learning through multiple intelligences (3rd ed.)* United States of America: Allyn and Bacon.
- Campbell, L. (2006). *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*. Depok: Intuisi Press.
- Castle, K., & Needham, J. (2007). First Graders "Understanding of Measurement. In *Character Education* (pp. 3-17). Berkley, CA: McCutchan.
- Catron, C., & Allen, J. (1999). *Early childhood curriculum a creative-play model*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall.
- Chan, W. (2005). Perceived multiple intelligences and learning preferences character education. Berkley, CA: McCutchan.
- Chayaniyayodhin, S. (2000). *Preschool education in Thailand*. Dimuat turun Maret 13, 2011, from International review of education by Springer: <http://www.jstor.org/stable/3443068>

- Cheryl, K. O. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. In *Review of General Psychology, Vol 14(2)* (pp. 180-187). SAGE Publications.
- Children, N. (2011). *Fair play ? Violence, gender and race in video games*. Los Angeles: Children Now.
- Christie, J., & Roskos, K. (2009). *Play's potential in early literacy development*. Dimuat turun Maret 1, 2011, from Encyclopedia on early childhood development: <http://www.childencyclopedia.com/documents/Christie-RoskosANGxp.pdf>
- Christoffel, T., & Gallagher, S. (2006). Injury and public health. In M. Jones, *Practical knowledge, skills and strategies* (pp. 17-21). California: Jones and Bartlette Publishers, Inc.
- Chua, Y. P. (2006). *Kaedah Penyelidikan*. Kuala Lumpur: McGraw Hill.
- Cohen, D., & Prusak, L. (2000). *In Good Company*. Boston: Harvard Business.
- Cole, M., Steiner, V., Scribner, S., & Huberman, E. (2001). *Mind in Society*. Cambridge: University press.
- Colley, K. (1999). *Coming to know a school culture*. Virginia: Virginia Institute and State University.
- Connor, K. F., & Dummer, G. (1996). Teaching accross the curriculum. In *Lenguange enriched physical education for children* (pp. 302-315). Adapted Physical Activity Quarterly.
- Conny, S. (2002). *Pengenalan dan Pengembangan Bakat Sejak Dini*. Jakarta: Depdikdud.
- Cooke, B., & Buchholz, D. (2005). Mathematical communication in the classroom, Teacher makes a difference. *Early Child Education Journa, Vol.32 No.6*, 365-369.
- Cooper, D. R., & Pamela, S. S. (2006). *Business research methods 9th edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Corbett, J. (2003). *An Intercultural Approach to English Languange Teaching*. England: Multilingual Matters.
- Creswell, J. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design*. California: SAGE Publications.

- Creswell, J. (2013). *Qualitative Inquiry Research Design*. California: SAGE:Publications.
- Creswell, J., & Miller, D. (2000). Determining Validity in Qualitative Inquiry. In *Theory Into Practice* (pp. 124-130). California: SAGE Publications.
- Creswell, J., Vicki, L., & Plano, C. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. California: SAGE Publications.
- Crotty, M. (1998). Foundations of Social Research. *Meaning Journal of Sociology*, 1577-180.
- Danandjaya, J. (1986). *Foklor Indonesia Ilmu Gossip & Dongeng*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Danandjaya, J. (2002). *Folklore Indonesia*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Danika, Rusanawati, Luky, Siam, & Agusmahendra. (2010). *Wisata dan Budaya Permainan Tradisional*. Jakarta: Gramedia.
- Danim, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- David, R. S. (2002). *Develompmental Psichologi Childhood and Adolesence*. Georgia: University of Georgia.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2005). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Deal, T., & Peterson, K. (1999). *Shaping School Culture*. San Fransisco: Jossey Bass.
- DeBord, K., & Amann, N. (2005). *Benefits of play in children*. Desember 28, 2007, from Age spesific interventions: <http://www.ces.ncsu.edu/depts/fcs/human/disas4.html>
- Denzim, N. K. (2000). *Reading Cultural Texts*. New Jersey: Prantice Hall Inc.
- Denzim, Norman K., & Lincoln, Yvonna S.(Editor). (1994). *Handbook of qualitative research. Thousand Oaks*. London New Delhi: SAGE.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1984). *Permainan Rakyat Suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Barat. (1983). *Permainan Rakyat Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud.
- Departement of Behavioral Science, & Hokkaido University. (2007). *Penanganan Anak Berkelainan*. Jakarta: Univeritas Terbuka.

- Depdikbud. (2003). *Landasan Program dan Pengembangan Aktiviti Belajar*. Jakarta: Proyek peningkatan mutu sekolah awal anak.
- Depdiknas. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Jakarta: Dirjen PLS.
- Depend LPS. (2006). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos Paud*. Jakarta: Pemuda & Olahraga.
- Dharmamulya, Sukirman, & dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Dietz, D.T. (1978). *An Alternative Approach to The Teaching of Literature*. ADFL Bulletin, September 1978. No.1.
- Direktorat PAUD. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Taan Disease*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Djamarah, & Zain. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Djukanda. (2007). *Pengaruh Permainan Hadang Terhadap Peningkatan Kesehatan Jasmani*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Dodge, D. (2002). *The Creative Curriculum for Preschool 4th*. Washington D.C: Teaching Strategi Inc.
- Donald, J. (1997). *Modular Instruction*. Montreal: McGill.
- Donna, M. M. (2010). *Research and Evolution in Education and Psychologi*. Chicago: Press.
- Duncan, J., & Lockwood, M. (2008). A work based approach for th early years profesional. In *Learning Through Play*. London: Continuum Internationa Publishing Group.
- Durkin, K. (1995). Devolompemental Social Psychologi. In *From Infency to old age*. Cambridge: Blackwell Publishers Ltd.
- Durrie, R. (1998). An Interview with Howard Gardner. In *New Horizons for Learning*. On the beam: Zephyr Press.
- Ealiason, C., & Jenkins, L. (2003). *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum*. New York: Mac Millan College Publishing Company.
- Edwards, K. (2009). Traditional Games of a timeless land. In *Paly Cultures in aboroginal and Torres Strait Islander Communities* (pp. 32-34). Australian: Aboriginal Studies.

- Efferin, a. (2004). *Metode Penelitian untuk Akuntansi*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Egen, P., & Don, K. (2001). *Educational Psychology*. New Jersey: Prantice Hall Inc.
- Eisenberg, N., & Fabes, R. (1992). *Emotions and Social Behaviour*. Newbury Park: CA SAGE.
- Ellerton, N. (2003). *Practices and Innovations in the Teaching and Learnig of Sciences Mathematices* . New York: Publishing Press.
- Elliot, A., & Dweck. (2005). *Handbook of Competence and Motivation*. New York: Centre.
- Ellison, L. (1993). *Using multiple intelligences to set goals*. New York: Publishing press.
- Endah, P. (2012). *Dampak Kecanduan Bermain Game Online*. Dimuat turun September 25, 2012, from <http://thisisputriiep.blogspot.com>
- Enoch, A., & Tisna, S. (1983). *Permainan Anak-Anak Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud.
- Erikson. (1997). *Psikologi Perkembangan Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Facer, K., & Owen, M. (2005). *The potencial role of ICT in modern foreign languages learnig*. Dimuat turun september 2, 2011, from <http://www.nestafuturelab-research-discussionpaperthepotentialroleofICTinMFL.htm>
- Fasli, J. (2004). *Peran Pendidikan Non Formal dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Fathiah, S. (2005). *Kepemimpinan Pengajaran dari pada Perspektif Islam di Sebuah Sekolah*. Jakrata: Serangkai.
- Fatimah, F. (2010). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Bermain Tradisional*. Bandung: PG PAUD Bumi Siliwangi Fakultas Ilmu Pendidikan UPI.
- Fauziah, A. R. (2007). *Expoding the capacity to learen through the ECAM model of mediation "Teaching and Learning English and Mathematics as a second languange in a Malyasian Primary School*. Malaysia: Universiti Utara Malaysia.
- Fauziah, A. R., Sarimah, S. A., Yahya, D., Yakub, D., & Rahmah , H. (2010). *Aplikasi Psikologi Pendidikan*. Sintok: Universiti Utara Malaysia.

- Finlay, L. (2006). *The Nature of Qualitative*. USA: Framework.
- Fiske, E. B. (1996). *Decentralisation of education politics and consensus*. Gramedia Widiasarana. Indonesia. Jakarta.
- Fraenkel, J., & Wallen, N. (2007). *How to design and evaluate research in education*. USA: McGraw Hill.
- Fromberg, & Dorris, P. (2002). *Played Meaning in Early Childhood Education*. Boston: Ally & Bacon.
- Frost, J. (1992). *Play and Playscapes*. New York: Delmar.
- Funk, J. (2002). *Electronic Games*. California: SAGE.
- Gamayanti, I. (2006). *Menyikapi Prilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (1999). *The disciplined mind*. New York: Simon & Schuster.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed*. New York: Basic Books.
- Garvey. (1996). *Developing Child "Massachusetts Experiments for Young Children*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Gay, L. (1996). *Educational Research*. NJ: Prentice Hall.
- Gehlbach, H. (2006). How changes in students goal orientations relate to outcomes in social studies. *Journal of Education Research*, 358-370.
- Gehlbach, R. D. (n.d.). *Children's Play and Self Education*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from <http://www.jstor.org/stable/1179770>
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference*. 11.0 update (4th ed). Boston: Allyn & Bacon.
- Gerungan, W. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT.Refika Aditama.
- Gettiner, M. (2001). *Development and implementation of a performance goldthorpe*. Oxford: Oxford University Press.
- Goldthorpe John, H. (2000). *On Sociology*. Oxford: Oxford University Press.
- Goldthorpe, & Daniel. (2002). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Goleman, D. (2002). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gordon, C., & Lynn Huggins-Cooper. (2013). *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak*. (Terjemahan Chynthia Rozyandra). Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Greenhawk, J. (1997). Multiple Intelligences Meet Standart. In *Educational Leadership* (pp. 62-64). NY: Basic Book.
- Grieshaber, S. (2006). *Early Chidhood Qualitative Research*. New York: Routledge.
- Grigorenko, E., & Stenberg, R. (1997). Styles of thinking, abilities and academic performance. In *Exceptional Children* (pp. 295-313). NY: Basic Books.
- Gunaydin, H. (2006). *The Delpi Method*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from <http://www.iyte.edu.tr>
- Hamzah, A., & Rukmini, A. K. (1984). *Permainan Rakyat Suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hancock, D., & Algozzine, B. (2006). *Qualitative Cas Study Methodology*. Dimuat turun Februari 12, 2011, from <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR13-4/baxter.pdf>
- Harian Metro. (2005). *Permainan Video Buat Remaja Jadi Ganas*. Dimuat turun Agustus 25, 2010, from <http://www.hmetro.com>
- Harry Alder. (2001). *Boost Your Intellegence:Pacu EQ dan IQ anda*. Jakarta: Erlangga.
- Hartati. (2009). *Bimbingan dan onseling*. Dimuat turun Agustus 12, 2013, from <http://www.scribd.com/doc/91505364/Makalah-BK>
- Hellstrom, I., Nolan , M., & Lundh, U. (2005). *We do things together "A case study"*. United States: Publishing Inc.
- Hendrik, J. (2001). *The Wold Child "Development Education for The Early Years .* Upper Saddle River: Merril Prentice Hallaini.
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal ACADEMICA*, (pp.1057).
- Hildayani, R. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hoerr, T. R. (2007). *Buku Kerja Multiple Intellegence*. (Terjemahan Ary Nilandari). Bandung.
- Hofferth, S., & Sanberg, J. (2001). *How American Children Use Their*. American: Publishing Inc.

- Hogg, M., & Vaughan, G. (2002). *Social Pshychology*. UK: Ltd.
- HongKong, A. C. (n.d.). *Journal for the Education of Among Five Traditions, Analyzing students learning in social context*. London: SAGE Publications.
- Howe, C. (2010). *Peer Groups and Children's Development*. United Kingdom: A John Wiley & Sons, Ltd.
- Hoy, & Miskel. (2006, Februari 13). *Contend That The Challenge for Administrators is to Develop Highly Motivated Teachers Who Are Actively Enganged in Teaching Learnig*. Dimuat turun April 23, 2012, from <http://www.krepublisher.com/.../JSS-13-2-101-107-2006-364-Monyatsi-P>
- Hoy, W., & Miskel, C. (2001, Agustus 22). *Educational Administrators*. Dimuat turun Maret 9, 2010, from Teory Research: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/585167/teacher-education>
- Hughes, F. (1999). *Children Play and Devolepment*. Boston: Allyn & Bacon.
- Hurlock, E. (1993). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. (2008). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Insenberg, J., & Quisenberry, N. (2005). *Essential for All Children*. Dimuat turun Maret 23, 2011, from <http://www.questia.com>
- Isniwarti. (2007). *Permainan Anak Tradisional Sebagai Model Peningkatan Kompetensi Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi Permainan Tradisional Indonesia*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Izatty, R. (2004). *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: A.Tiga.
- Izmail, Z. (2003). *Pelajar Cemerlang Melangkah Ke Alam Siber*. Selangor: Utusan Publications & Distributors Sdn.Bhd.
- Jabatan Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003. (2003). *Pendidikan Nasional*. Jakarta: PP.
- Jainabee, M. K., & Robiah, S. (2005). Budaya Maktab Perguruan di Malaysia. *Journal Pendidikan*, 179-199.
- Jamal, M. A. (2009). *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Jakarta: A.Tiga Press.

- Jamaris, M. (2005). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Grasindo.
- James , D. (1987). *Foklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Jeani, S. R. (2001). *Permainan Tradisonal Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jeanne , E. O. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakata: PT.Glora Aksara Pratama.
- Jenkins, J. (2003). *World Englishes: A resource book for students*. London: Routledge.
- John , N. (2004). *Global Games*. UK: Prantice Hall.
- John, W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design*. New York: Choosing.
- Johnson, J., Christie, J., & Yaekey, T. (2001). *Play and Early*. New York: Longman.
- Johnson, J., Cohen, E., Smailes, S., Kassen, & Brook, J. (Televisison Viewing and Aggressive Behaviour During Adolescence and Adulthodd). 2002. New Jersey: Publishing Hall Inc.
- Johnson, M. (2007). *The Effect Of Multiple Intelligences On Elementary Student Performance*. California: Unpublished Master Dissertation Unifersity Of California.
- Joia, L. (2002). Analysing Leaning Community. *Journal of Advance Nursing*, 2468-2471.
- Jones, P. (2004). Sociology of Culture. *Journal of Education*, 73-78.
- Junariah. (2015). Hubungan Permainan Tradisional Dengan Pengembangan Kecerdasan Jamak Logika Matematika Anak Usia 4-5 (pp.1-10). Bandar Lampung :Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
- Kagan, S., & Kagan , M. (1998). *Multiple Intelligences*. California: Kangan Cooperatif Learning.
- Kail, R. (2001). *Children and Their Devolopment*. London: Prentice Hall.
- Kallenbach, S., & Viens, J. (2001). *Adult MUltiple Intelligences Study*. New York: NCSALL Press Inc.
- Katthryn, G. (2006). *Children Word Play*. Dimuat turun Maret 12, 2001, from <http://www.jstor.org/stable/3108465>
- Kaufman, R. A. (2000). *Educationa System Planing*. New Jersey: Practice Hall.

- Kelinger, F. (1986). *Foundation of Behavioral Research*. New York: Winston Inc.
- Kelinger, F., & Lee, H. (1999). *Foundations of Behavioral Research*. California: Hartcourt College Publishers.
- Kamdi Kamil (1990). Potensi Modul Sebagai Bahan Pengajaran Kendiri Dalam Mata Pelajaran Alam dan Manusia. *Jurnal Pendidikan Guru*. Bil. 6, 14-34.
- Kementrian Pendidikan Malaysia. (2003). *Huraian Kurikulum Pra-Sekolah Kebangsaan*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum Kepel Press.
- Kirk, A. B. (2003). *History of the stanford Binet Intelligence Scales*. New York: Publishers Hall Inc.
- Kline, R. (2010). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling*. Dimuat turun Februari 20, 2011, from <http://www.psychology.concordi.ca/fac/kline/vita.pdf>
- Knafl, k., & Breitmayer, B. (1989). Triangulation in qualitative research. In J. Morse, *Qualitaytive Nursing Research* (pp. 193-203). Rockville: MD Aspen.
- Kornhaber, M., Ferros, E., & Veenema, S. (2004). *Multiple Intelligences*. Needham Heigts MA: Allyn & Bacon.
- Kozuki, K., Imachi, M., Ueno, M., Tsubakura, A., & Tsushima, K. (2002). Computer Game and Educational System. *International Conference on Computers and Education* (pp. 1377-1381). Japan: Tsushima Inc.
- Krasinilkov, V. (2006). *Traditional games and competitions in original physical trainaing of siberian indigenous population*. Russia: Faculty of Physical Training at the Russian State Vocational Prdagogical University.
- Krefting, L. (1991). *Rigor in Qualitative Research*. NY: Aspen.
- Krisdyamatmiko. (1991). *Dolanan Anak "Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*. Kuala Lumpur: Percetakan Zafara Sdn.Bhd.
- Krist, S. (2004). Where going back is a step forward "the re-tradirionaling of sort games in post Soviet". *Journal of Siberian Studies*, 104-115.
- Kunandar. (2008). *Pendidikan Indonesia dan Problematikanya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Kuper, A. (1999). *Culture "The Anthropologist"*. USA: Harvard University Press.
- Kurikulum PAUD. (2003). *Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pendidikan Nasional.

- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. (2010). *Indonesia Pusat Perkembangan Kurikulum*. Jakarta: KTSP.
- Kyridis, A., Tsakiridou, H., Zagkos, Ch., Koutouzis, M., & Tziamtzi, Ch. (2011). Educational inequalities and school dropout in Greece. A regional issue. *International Journal of Education*, 3(2), 1-15.
- Laine, M. (2000). *Participation and Practice "Ethics and Dilemmas in Qualitative Research"*. California: SAGE.
- Landreth, G., Baggely, J., & Tyndall, A. (1999). Beyond Adapting Adult Counseling Skills for Use With Children. *Journal of Individual Psychology*, 272-288.
- Lash, M. (2004). *Multiple Intelligences and The Search for Creative*. California: Books Press.
- Lauren, E., & Berk. (2008). *Infant, Children and Adolescents*. New York: Pearson International Edition.
- Leat, D. J. (2003). *Competence, Teaching, Thinking and Feeling*. Dimuat turun Maret 19, 2011, from <http://www.jstor.org/stable/105068>
- Leitao, J., & Keeler, P. (2006). *Drumbeat in Our Feet*. New York: Lee and Low Books.
- Lembaga Negara Indonesia. (2003). *Peraturan LNI NO.78 Tahun 2003*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Lewis, G., & Crozier, G. (2000). *Test Your Aptitude and Ability*. London: Hodder & Stoughton.
- Lichman, S. (2005). *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Liddicoat, A., Papademetre, L., Scarino, A. & Kohler, M. (2003). *Report on intercultural language learning*, Canberra: Department of Education, Science and Training.
- Liddicoat, A. (2002). *Static and dynamic views of culture and intercultural language acquisition, Babel*, Vol. 36, 4-137.
- Lieberman, A., & Slade, A. (1997). *Handbook of Child and Adolescent Psychiatry*. New York: John Wiley & Sons.
- Lieberman, D., Gemeny, B., Fan, Y., Wilson, D., & Pasta, D. (1997). *Educational Video Game for Juvenile Diabetes*. Dimuat turun Desember 20, 2011, from <http://www.healthgamesresearch.org>
- Lincoln, YS., & Guba, EG. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Newbury Park, CA: Sage Publications.

- Linder, T., Holm, C.B., & Walsh, K.A (1999). Transdisciplinary play-based assessment. In E.V. Nuttall, I. Romero, & J.Kalesnik (Eds.), *Assessing and screening preschoolers" psychological and educational dimensions*. Boston: Allyn & Bacon.
- Liponski, W., & Guy , J. (2003). *Ethnolhy of Sport "Special Issue of Studies in Physical CUlture and Tourism*. New York: EdsPress.
- Ljubica, M. U., & Petra, L. M. (2001). *Simbolic Play*. London: The Scarecrow Press.
- Lotzkar, M., & Bottorf, J. (2001). *An Observational Study of The Devolopment*. New York: SAGE.
- Louv, R. (2005). *Last child in the wods*. London: Learning Press.
- Luck, L., Jackson, D., & Usher, K. (2007). *Components of observable behaviour that indicate potential*. Dimuat turun Maret 5, 2001, from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17543010>
- Lucky, G. (2002). Ualasan kritis terhadap model-medel kecerdasan berbasis neuroscience "IQ, EQ,SQ". *Journal of Psyche*, 1-16.
- Lund, L. (2005). The role of acceptance and mindfulness in the treatmen of insomnia. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 22-35.
- Lwin, May dkk. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Yogyakarta: PT. INDEKS.
- Mahendra , A. (2009). *Permainan Anak dan Aktiviti Ritmik*. Malang: Report IPTEK.
- Maker, C., Nielson, A., & Rogers, J. (1997). Gitedness, diversity and problem solving. In B. Torff, *Multiplle Intelligences and Assesment* (pp. 111-131). USA: IRI/SKY Ligh Training and Publishing.
- Makmun, B. (1984). *Permainan Rakyat Suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Marcy, P. D. (2000). *Psychology of Learning*. New York: Second Edition Press.
- Mariani, M. N. (2009). *Kepentingan Bermain dalam Pendidikan pra-sekolah*. Dimuat turun Januari 11, 2010, from <http://www.scribd.com/doc/4007899/kepentingan-bermain-dalam-pendidikan-prasekolah>
- Marion, M. (1997). Guiding young children's understanding and management of anger. *Young Children*, 52(7), 62-67.
- Marion, M. (2003). *Guidance of young children* (6th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prantice Hall.

- Marjanovic. (2001). *With discussion forum and analysis fetures*. Dimuat turun Mei 2, 2012, from <http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1177937>
- Mark, J., & Halstead. (2012). Islamic Value "a distinctive framwork for moral education". *Journal of Moral Education*, 3-36.
- Mark, N., Jessica, C., & Jumana, M. (2012). *Rsearch article, when the transmission of culture is child's play, early cognitive devolopment centre, school of psychology*. Australia: University of Queensland.
- Martin, D. (2001). *Construction early chidhood science*. Delamar: Albany.
- Masdin, S. (2010). *Awat! Gemar Main Game Bahayakan Kesehatan* . Dimuat turun Januari 6, 2013, from <http://masdinsite.info/2010/03/gemar-main-game-online-membahayakan-kesehatan>
- Mason, E. (1996). *Qualitative Researching*. London: SAGE Publications.
- Mastura, B. (2009). *Pendidikan Anak-Anak di Peringkat Awal Umur Berasaskan Kurikulum Yang Integratif*. Dimuat turun April 20, 2011, from <http://www.MindaMadaniOnline.com>
- Matt, B. M. (2007). *Qualitative Data Analisis*. London : SAGE.
- Max, W. (1970). *Essay in Sociology*. USA: Milton Park.
- May, & Lwiin, E. (2005). *Kecerdasan dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran*. Dimuat turun Maret 5, 2012, from http://www.repository.upi.edu/.../s_paud_0604534_chapter1.pdf
- Mayeux, L., & Cillesen, A. (2003). *Development of social problem solving*. London: SAGE.
- Mayke, S. T. (2001). *Bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan*. Jakarta: Serangkai.
- Mays, N., & Pope, C. (2000). *Qualitative Research in Healt Care*. Caloifornia: Education press.
- McDevitt, T., & Ormrod, J. (2002). *Guide Devolopment and Education* . New Jersey: Education International.
- McGuinnes. (2001). *Ontology based documentan notation*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from <http://www.citiseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi...1...-Unitedatates>

- McKenzie, W. (2000). *Multiple Intelligences Survey*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from <http://www.surfaqurium.com/MI/inventory.htm>
- McMillan, J. H. & Schumacher, S. (1984). *Research In Education*. Boston : Little, Brown & Company Limited.
- McNiff, J., & Whitehead, J. (2005). *Action Research for Teacher*. London: David Fulton Publisher.
- Mechling, J. (2000). *Children's Follere, Children Brains*. California: University of California.
- Mercer, G. (2003). *Tanzania*. England: Better Directions.
- Merriam, S. (1990). *Case Study Rsearch in Education "Qualitative Approach"*. England: SAGE.
- Merton, R., & Kendall, P. (1994). The Focused Interview. *Journal of Management Accounting Research*, 69-87.
- Michael Quinn Patton. (1991). *How to Use Qualitative Methods in Evaluation*. London: SAGE Publications.
- Michel, W., & Michel. (1980). *Essentials of Psychology*. New York : Random House.
- Mikail, B. (2012, Februari 21). *Inilah 10 efek Positif Bermain Game*. Dimuat turun November 9, 2013, from <http://www.health.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game>
- Miles, & Huberman. (1994). *Analisis Data Kualitatif*. Dimuat turun Januari 8, 2011, from <http://www.wajburni.wordpress.com/.../teknik-analisa>
- Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten*. Dimuat turun januari 8, 2011, from Why children need to play in school: <http://www.eddigest.com>
- Minako O'Hagan. (2009). *Towards a cross-cultural game design*. Japan: an explorative.
- Mindes, G. (2003). *Assessing young children* (2end ed.).Upper Saddle River, NJ: Merril/Prantice Hall.
- Mindes, G., Ireton, H., & Mardell-Czudnowski, C. (1996). *Assessing young children*, Clifton Park, NY: Cengage.
- Mirza. (2001). *Metode Bermain dan Bercerita untuk Meningkatkan Keterampilan Social*. Jakarta: A Tiga.

- Misbach. (2006). *Permainan tradisional sebagai cermin budaya bangsa*. Dimuat turun Agustus 25, 2011, from <http://www.wordpress.com/.../permainan-tradisional-sebaga-cermin-budaya-bangsa>
- Mizuko Ito. (2007). *Mobilizing yhe imagination in everday play*. Japanese: Media Mixes.
- Moedjono, P., & Sulistiyo, H. (1993). *Dolanan anak-anak dalam dalam era globalisasi informasi*. Yogyakarta: Balai Kajian dan Nilai Tradisional.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Moh Arif Ikaha. (2009). *Implementation of centextual*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mohamad Zaini Alief. (2010). *Permainan Tradisional*. Dimuat turun Januari 8, 2012, from <http://www.malaysiana.pnm.my/congak.hatm>
- Mohammad, A., & Asrori, M. (2004). Psikologi remaja. *Journal of Occuptionan Therapy*, 27-38.
- Mok Soon Sang. (2000). *Ilmu Pendidikan Untuk KPLI*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn.Bhd.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset.
- Monks, F., Knoersa, A., & Haditono. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Montessori. (2007). Comparison Between the Montessori Method and Month Olds Point to Provide Information for Others. *Journal of Education*, 59-76.
- Moran, P. (2001). *Teaching Culture "Perspective in Practice"*. Boston: MA.
- Morni, A. (2001). Play in Brunei Preschool Clasrooms. *In Journal of Applied*, 33-41.
- Morrison , G. (1998). *Early Childhood Education Today*. New Jersey: Upper Sadle River.
- Morrison, G. (1995). *Early childhood education today*. New Jersey: Prantice Hall.
- Morrison, G. (2000). *Early Childhood Education*. New Jersey: Merril Prantice Hall.
- Moyles, J. (2005). *The Excellence of Play*. New York: Open Press University.

- Mpofu, Elias, Thomas, & Chan. (2004). Social Competence in Zimbabwean Multicultural School "Effects of Ethnic and Gender Differences. *International Journal of Psychology*, 3-39.
- Mubin, & Ani. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Mukminan. (2003). *Pengembangan Silabus Mata Kuliah Pengajaran Mikro dan PPL berdasar KBK*. Jakarta: Seminar dan lokakarya diselenggarakan oleh UNY dalam rangka dies natalis UNY.
- Mulyasa. (2003). *Kurikulum Berbasis Potensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono Djojomartono. (1983). *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak-Anak*. Jakarta: Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Muntomimah, S. (2010). *Penerapan Aktivitas Bermain Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Anak Saleh Malang*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Malang.
- Mooney, C.B. (2000). *Theories of childhood: An introduction to Dewey, Montessori, Erikson, Piaget, and Vygotsky*. St.Paul,MN: Redleaf Prees.
- Mustofa, Agus, Mutadin, & Zaenun. (2004). *Faktor Penyebab Perilaku Agresif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- NAEYC. (2008). *History of NAEYC*. Dimuat turun Februari 2, 2012, from Nasional Pendidikan Non Formal: <http://www.naeyc.org/about/history.asp>
- Nanang Hanafi, & Cucu Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. (2007). *Motode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Navizond. (2007). *Profil Budaya Organisasi*. Bandung: Alfabeta.
- Neuman, S., & Copple, C. (2004). *Developmental appropriate Practices for young children*. Washington D.C: Winston Inc.
- Neuman, W. (2003). *Social Resarch Method "Qualitative and Quantitative*. New York: Plenum.
- News. (2013, April 29). *Anak 8 tahun yang membunuh bocah enam tahun tak bisa disidangkan*. Dimuat turun November 9, 2013, from <http://www.news.detik.com/read/2013/04/29/165931/2233280/10/polisi-anak-8-tahunyang-membunuh-bocah-6-tahun-tak-bisa-disidangkan>
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nicolopoulou, A. (2010). *The Alarming disappearance of play from early childhood education*. NJ: Prantice Hall.
- Nik Azis. (1999). *Potensi Intelek*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Nkopodi, N., & Mosimege. (2009). Incorporating the indigenous game of morabaraba in the learning of mathematics. *South African Journal of Education*, 377-392.
- Nor Azan Mat Zin. (2005). *Pembangunan dan Kepenggunaan Perisian Kursus*. Malaysia: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Nor Hashimah Hashim, & Yahya Che Lah. (2003). *Panduan Pendidikan Prasekolah*. Selangor: PTS Profesional Publishing Sdn.Bhd.
- Nordin, A. B., & Majzub, R. M. (1989). *Pendidikan prasekolah*. Petaling jaya: Fajar bakti.
- Nugraha, Ali, & Yeni, R. (2005). *Metode Pengemabangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurhayati, N. (2007). *Unik Web-Base Helpdesk Solution for PC maintenance services*. Malaysia: UUM.
- Nurlan Kusmaedi. (2010). *Observable behaviour that indicate a potential of nurse patient relationship*. Dimuat turun April 3, 2011, from http://www.repository.upi.edu/.../s_jkr_0605488
- Nurul Wahida, A. (2011). *Pembinaan dan Pengujian Modul Aktiviti Pengayaan Berdasarkan Kepelbagaian Kecerdasan dan Kemahiran Berfikir dalam Kalangan Pelajar Maktab Rendah Sains MARA*. Malaysia: Universiti Sains Malaysia.
- Nurul Wahida , A. (2005). *Hubungan Pola Kepelbagaian Kecerdasan Gardner dengan Aktiviti Schoolwide Enrichment Modael (SEM) di kalangan Pelajar Maktab Rendah Sains MARA*. Malaysia: Universiti Teknologi Malaysia.
- Nyota, S. & Mapara, J. (2007). *Language as Indigenous Knowledge*. Cape Town: CASAS.
- Ofele, M. (2000). *Traditional Games and Learning*. Dimuat turun Februari 13, 2011, from http://www.geocities.com/childdrenfoklore/land_regina-html
- Ogata, A. F. (2004). *Creative Playthings*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from Educational Toys and Postwar American Culture: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/433197>

- Oraganisasi. (2009). *Efek / Dampak Buruk Main Video Game Bagi Kesehatan Fisik dan Mental*. Dimuat turun Januari 6, 2013, from <http://www.organisasi.org/efek-dampak-buruk-main-video-game-bagi-kesehata-fisk-dan -mental>
- Owens, R. (1996). *Languange Devolopment*. Boston: Allyn & Bacon.
- Pallas, & Auron, M. (2009). *Social Structure and Devolopment of Self-EsTee Tze Kiong in Young Children*. Dimuat turun Maret 13, 2011, from <http://www.jstor.org/stable/3786736>
- Pamela, M. (2001). *Learning Style*. New York: Research report.
- Papalia, Olds & Feldman , D., Olds, S., & Feldman, R. (2004). *Human Devolopment "A' Child's World"*. Boston: McGraw Hill.
- Parten, M. (1932). Social Participation Among Preschool. *Journal of Abnormal Psychology*, 234-269.
- Patmonodewo, & Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Perrone, D., Sullivan, C.J., Pratt, T.C., & Margaryan, S. (2004). Parental efficacy, self-control, and delinquency. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 48, 298-312.
- Patton, M. (1990). *Qualitative evolution and research methods*. Newbury Park: SAGE.
- Peshkin, A. (2003). *The Goodnes of Qualitative Research* . American: American Educational.
- Peterson. (1999). *Departement of Psychology*. Iowa: University of Iowa.
- Peusen. (2011). *Startegi Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia.
- Philip, W. (1991). *The Special Education Handbook*. Philadhelphia: Open University Press.
- Piaget, J. (1962). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International University Press.
- Piaget, J. (1980). *Play and Literacy in Early Chidhood*. New York: Erlbaum.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2001). *The Psychology of Child*. New York: Basic Book Press.

- PISA. (2012). *Results in Focus: What 15-year-olds know and 2 what they can do with what they know* © OECD 2014.
- Poerwadarminta. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ponjopoerto, S., & Dkk. (2002). *Jurnal Permainan Tradisional Anak*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Principia. (2011). *Pendidikan Kanak-Kanak Prasekolah*. Surakarta: Gramedia.
- Puckett, M. B., & Black, J. K. (2000). *Authentic assessment of the young child*. Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prantice Hall.
- Puckett, M. B., & Black, J. K. (2005). *The young child: Development from prebirth through age eight* (4th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prantice Hall.
- Pusat Perkembangan Kurikulum (2001). *Pembelajaran Secara Konstruktivisme. Pusat Perkembangan*. Kurikulum: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pusat Perkembangan Kurikulum (2002). *Sukatan Pelajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah*. Grafik Berkomputer: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Puteh, Sharifah Nor, & Aliza. (2011). The Play Approach in Teaching Language and Literacy for Preschool Education. *Journal of Education*, 32-42.
- Quisenberry, N. (2002). *Play Essential for All Children*. Dimuat turun Maret 6, 2011, from <http://www.acei.org/playpaper.htm>
- Rahman, A. (1983). *Transformasi nilai budaya melalui permainan anak-anak betawi di Jakarta*. Jakarta: Balai Kajian sejarah dan nilai tradisional.
- Ramadhani, M. (2013). *Sepuluh Dampak Negatif Main Video Game*. Dimuat turun November 9, 2013, from <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/hobi/13/01/04/mg2r72-sepuluh-dampak-negatif-main-video-game-1>
- Ramlah, J., & Mahani, R. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Malaysia: Universitas Pendidikan Sultan Idris.
- Ratcliff, R., & De Boeck, P. (2001). *A Comparison of Four Methods for Simulating The Diffusion Process*. London: McGraw Hill.
- Reeve, J. (2001). *Understanding Motivation and Emotion*. American: Harcourt Brace Collage.
- Rijal, & Tadjoer. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gajah Mada Persada.
- Rini, D. (2003). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kematangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Diponegoro.

- Robers, A. (2001). *Dictionary of Phsycolgy*. London: Penguins Books.
- Robert, K. Y. (1989). Case Study Research Design and Methods. *Journal of Behavioral Development*, 937-957.
- Robson, C. (2002). *Real Worlk Research*. Oxford: Blackweel.
- Roeser, R., Wolf, K., & Strobrel, K. (2001). On The Relation Between Social Emotional and School Funcioning. *Journal Of School Psychology*, 698-774.
- Roopnarine, J., & Johnson, J. (2005). *Approach to Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson Prantice Hall.
- Rose, C., & Nicholl, M. (2002). *Accele Rated Learning "Terjemahan Dedy Ahmisa"*. Bandung: Nuansa Books.
- Roskos, K., & Christie, J. (2007). *Play and Literacy in Early Chidhood*. London: Books Press.
- Rosnawati, & Jailani. (1995). *Keperkaitan Permainan Anak Tradisional*. Dimuat turun Februari 10, 2001, from <http://www.isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/edkhusus95147154.pdf>ISJD
- Rowe, S., & Werstch, J. (2002). Vygotsky's Model of Cognitive Devolopment. *International Journal of Aging and Human Devolopmen*, 109-128.
- Rorty, O. A. (1998). *Philosophes on Education : New Historical Perspectives*. New York: Routedge Published.
- Rubin , H. S., Miller, & Ross V, V. (2007). *Child Phsycolgy Devolpment in a Changing Society*. New Jersey: Prantice Hall.
- Rubin, K., & Watson, K. (1978). *Free Play Behaviors in Preschool and Kindergarten Children*. New York: SAGE.
- Rubin, K., Fein, G., & Vandeberg, B. (1983). *Play in Socialization Personality and Social Development*. New York: Wiley.
- Russel, C., Gregory, D., Ploeg, J., DiCenso, A., & Guyatt, G. (2005). Method Qualitative. *Qualitative Journal of Advanced Nursing*, 513-521.
- Ryan , K. (1997). *A Handbook on Teaching Charcter, Academis and Discipline*. New York: Merrill.
- Ryan, K. (1989). *Moral Devolpment and Character education*. Berkley CA: McCutchan.

- Sabitha, M. (2005). *Kaedah Penyelidikan Sains Social*. Petaling Jaya: Prentice Hall Person Malaysia Sdn.Bhd.
- Sabri. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Mikro Teaching*. Jakarta: Quantum.
- Sadewo. (2009). *Anak Kanak-kanak prasekolah*. Dimuat turun April 20, 2011, from http://repository.upi.edu/.../s_paud_0604534_chapter1
- Safaria. (2005). *Kecerdasan Interpersonal*. Dimuat turun januari 20, 2012, from <http://www.ebekunt.wordpress.com>
- Sakamoto, A. (2000). *Video Games and Violence*. USA: Yearbook Press.
- Salbiah, I. (2001). *Pendidikan di Malaysia & Psikologi Pendidikan*. Kuala Lumpur: Publications & Distributors Sdn.Bhd.
- Samovar, L., & Porter, R. (1997). *Intercultural Communication*. California: Wardmonth Publishing.
- Santrock, J. (2002). *Life Span Development*. Boston: McGraw Hill.
- Saracho, & Olivia, N. (2003). *Contemporary Perspectives on Play in Early Childhood Education*. America: Publishing Inc.
- Sarah, T., & One. (2009). Implementing Children Right in Early Education. *Journal of Early Childhood*, 55-67.
- Sawyer, R., & Dezutter, S. (2007). *Play and literacy in early childhood*. New Jersey: Erlbaum.
- Scanlon, C. (2000). *A profesional code of provides guidance nursing*. California: Houston Press.
- Schiling, M. (2003). *Technological Leapfrogging "Lessons from the U.S video game console industry"*. California: SAGE.
- Searcy, D. (2003). *A Framework for Conducting and Evaluating*. Washington D.C: Home Press.
- Sedyawati, E. (1999). *Permainan Anak-Anak Sebagai Aspek Budaya*. Jakarta: Serangkai Press.
- Seefeldt, C. (1995). Art-A serious work. *Young Children*, 50(3),39-45.
- Seefeldt, C. (1998). Assessing young children. In C. Seefeldt & A. Galper (Eds.), *Continuing issues in early childhood education* (pp.314-338). Upper Saddle River, Nj: Merrill/Prantice Hall.

- Setyo, A. (2009). *Permainan modern*. Dimuat turun September 6, 2013, from <http://www.mainyuk.byethost14.com/permainan%20modern.html>
- Setyowati. S. (2009). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok B Tk Sabilas Salamah*. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
- Shamsul, A., & Ahmad, S. (2005). *Siri Panduan Permainan Tradisional Kanak-Kanak*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Shapiro, L. E. (2001). *Mengajarkan Emeosional Intelligence Pada Anak*. Jakarta: PT.Tiga Serangkai.
- Shore, J. (2004). *Teacher Education and Multiple Intelligence*. New York: SAGE.
- Siam. (2010). *Permainan Tradisional*. Jakarta: Depdikbud.
- Sistim Pendidikan Nasional. (2006). *Pedoman Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup TK*. Jakarta: Alfabeta.
- Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Bermain, Maianan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sistem Pendidikan Nasional. (2004). *Panduan Pengelolaan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Proyek Manajemen TK dan SD.
- Sitorus, M. (2001). *Berkenalan dengan Sosiologi*. Bandung : Eralangga.
- Slavin, & Robert, E. (1997). *Educational Psychology Theory and Practice*. New York: Erlbaum.
- Sloan, T., Daane, C., & Giesen, J. (2004). Learning Styles of Elementary Preservice Teachers. *Collage Students Journal*, 494-501.
- Sluss, D. (2005). *Supporting Paly "Birt Trough Age Eight*. Canada: Thomsom Delmar Learning.
- Smidt, S. (1979). *Playing to Learn "The Role of Play in Early Years"*. New York: Routladge.
- Smilansky, S. (1979). *The Effects of Sociadramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. New York: Wiley.
- Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990). *Phsycological & Educational "Facilitating Palying"*. New York: Wiley.

- Smith , P. (2001). Play and The Uses of Play. In J. Mayles, *The Excellence of Play* (pp. 15-26). Buckingham: Open University Press.
- Soekanto, S. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantara*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada.
- Soemitra. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Soetoto, P. (2002). *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas*. Jakarta: Garasindo.
- Soewondo, & Soetinah. (2001). *Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia Makassar*. Makassar: Universitas Satria.
- Solomon, D., Schaps, E., Watson, M., & Battistich, V. (1992). Creating Caring Shcool and Classroom Communities for All Student. In Villa, J. Thaousand, & S. Stainback, *Froom Rescructuring for caring and effective Education* (pp. 33-57). New York: MD.Paul.
- Sonding, & Novie , A. (2010). *Konsep Kesediaan Kurikulum Awal Kanak-Kanak Terhadap Perkembangan Kognitif, Psikomotor dan Afektif Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Spodek, B. (1985). *Teaching in Early Years*. New Jersey: Prantice Hall.
- Sprinthall, R., Schmutte, G., & Sirois, L. (1991). *Understanding Educational Research*. New Jersey: Prantice Hall.
- Stakes. (1995). *The Art of Case Study Research*. New York: Sage Publications.
- Stambach, A. (2000). *Lessons From Mount Kilimanjaro "Schooling, Community and Gender in East Africa*. New York: Routledge.
- Stemberg, R., Lautrey, J., & Lubart, T. (2003). *Models of Intelligences*. U.S.A: American Psyhcology Association.
- Stephen, M., & Cobb, P. (2003). *The Methodological Approach to Classroom Based Research*. California: Sage Publications.
- Stevens, S. (2003). Creative experiences in free play. *Journal education*, 45-59.
- Stormshak, E., & Welsh, J. (2005). *Social Competence "A Developmetal Framework"*. London: Sage Publications.
- Straus , Anselem, L., & Corbin, J. (1998). *Basic of Qualitative Research, Techniques and procedures for developing greunded theory*. London: Sage Publications.
- Sudarman 2004. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*. Penerbit Rineka Cipta.

- Sudiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, & Nana. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, D. (2010). *Metode & Tehnik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Produduction.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sujarno. (1998). *Pengaruh Televisi Terhadap Permainan Tradisional Anak-Anak*. Jakarta: Kepel Press.
- Sujiono, Nurani, Yuliani. (2007). *Metode Pengembangan kognitif*. Jakarta: UT.
- Sujiono, Nurani, Yuliani. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak kanak-kanak prasekolah*. Jakarta: Idektif.
- Sukirman, D. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press.
- Sulaiman, N. R. (2002). *Analisis Data dalam Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sumarsih, S. (1994). *Permainan Rakyat di Kecamatan Dlingo Kabupaten Bantul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Supomo, & Paul. (2006). *Filsafat Konstruktivisme dan Pendidikan*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sutterby, J., & Frost, J. (2006). *Creating Play Environments for Early*. New Yor: Routledge.
- Suyanto, & Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suyatno. (2004). *Pendidikan non formal dalam sisitem pendidikan nasional sesuaim undang-undang no.20 tahun 2003*. Yogyakarta: UNY.
- Suyatno. (2005). *Permainan pendukung pembelajran bahasa dan sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Suzuki, O., Suzuki,N., Tsuchida, R., Hirose, K. (2008). *Fundamental examination of task solving process in learning ball games*. AAHPERD National Convention at Fort worth.
- Syah, & Muhibbin. (2001). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Syaodih, & Ernawulan. (2007). Pendidikan Awal Anak. *Journal education*, 55-57.
- Tashadi. (1993). *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Tedjasaputra, M. (2002). *Perkembangan Semantis dan Tingkatan Bermain Simbolik Anak Usia Balita Awal Pada Saat Bermian Bersama Ibu* . Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Tee Tze Kiong. (2003). *Hubungan Antar Pola Gaya Pembelajaran Kolb Dan Kepelbagaian Kecerdasan Gardner Di Kalangan Pelajar Tahundu Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan STP (A/E/J) Perdana Dengan Pelajar Tahun Dua Sarjana Muda Kejuteraan (Awam/Elektrik?Mekanikal) Di Universiti Teknologi Malaysia*. Tesis Sarjana. Tidak Diterbitkan. Universiti Teknologi Malaysia.
- Theo , R., & Martin, H. (2002). *Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Boston: McGraw Hill.
- Tina, B., & Carolyn, M. (2002). *Child Care Education*. California: SAGE Publications.
- Tomasello , M., & Haberl, K. (2003). *Developmental Psychology*. Boston: McGraw Hill.
- Torence , L., Neville, C., Kerry, D., & Ronald, T. (2010). *Values Education as Holistic Development for All Sector*. New Castle: University of New Castle.
- Trimulyani. R. (2013). *Peningkatan Kecerdasan Musikal Melalui Gerak dan Lagu Menggunakan Lagu Dolanan Tradisional Jawa Pada Anak Kelompok Bermain B Paud ,Aisyiyah Gantiwarno*. Klaten: Jawa Tengah.
- Tuckman, B. (1978). *Conducting Educational Research*. New York: Harcourt Brace Jovanovich Inc.
- Umar, S., Sri, Y., Suparman , L., Bambang, S., Ahmad, Y., & Rika , U. (1984). *Permainan Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat*. Jakarta: Depdikbud.
- Undang-Undang Dasar. (1945). *Pembukaan Alinia Ke IV*. Bandung: Fokus Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20. (2003). *Tentang Sistim Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Utami, F. K. (2007). *Dampak Kecanduan Bermain Video Game Pada Remaja*.
Dimuat turun Januari 4, 2013, from

<http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2007/artikel/10501109.pdf>

UU Nomor 14 . (2005). *Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Gramedia.

VanCleave, & Janice. (2000). *Play and Find Out About Science*. Boston: McGraw Hill.

Vickerius, M., & Sandberg, A. (2006). *Early Child Development and Care*. New York: Sage.

Vygotsky, L. (1987). Thinking and speech (N. Minic, Trans). In R. W. Rieber & A. S. Carton (Eds), *The collected works of L. S. Vygotsky: Vol. 1. Problems of general psychology* (pp. 39-285). New York: Plenum Press. (Original work published 1934).

Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society "The Development of Higher Psychological Processes"*. Cambridge: Harvard University Press.

Wagmeister, J., & Shifrin, B. (2000). *Thinking Differently and Learning Differently*. California: Media Press.

Wajo dalam angka. (2012). *Budaya Wajo*. Wajo: Budaya Wajo Press.

Wallach, C., & Callahan, S. (1994). *The first grade plant museum*. Educational Leadership, 52(3), 32-34.

Wan, Z., & Wan, A. (2009). Motivation in the learning mathematics. *Journal of Social Sciences*, 4, 93-101.

Wardle, F. (2008). *Play as Curriculum*. Dimuat turun April 6, 2011, from http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=127

Wartella, E., & Robb, M. B. (2008). *Historical and recurring concerns about children's use of the mass media*. In Handbook of children, media, and development (pp. 7-26). Blackwell.

Western Canadian Protocol for Collaboration in Basic Education. (2000). *The Common Curriculum Framework for Aboriginal Language and Culture Programs, Kindergarten to Grade 12*. Edmonton, AB: Western Canadian Protocol for Collaboration in Basic Education.

Western Canadian Protocol for Collaboration in Basic Education. (2000). *The Common Curriculum Framework International Languages, Kindergarten to Grade 12*. Regina, SK: Western Canadian Protocol for Collaboration in Basic Education.

- Watson, M., Solomon, D., Battsitich, V., Schaps, E., & Solomon, J. (1989). The child development project "Combining traditional and developmental approaches to values education. In L. Nucci, *Moral development and character education* (pp. 19-36). Berkeley CA: McCutchan.
- Wen,& Sayling. (2003). *Future of Education (Masa depan Pendidikan) "Alih bahasa Arvin Saputra*. Batam: Lucky Publisher.
- Wentzel. (1991). *Child Develoment*. California: McCutchan.
- Wester, Stratton, G., & Lindsay, D. (1999). Social competence and conduct problems in young children. *Journal of clinical child psychology*, 28-39.
- Wiersma, W. (2000). *Research methods in education: An introduction* (7th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Williams, T., & Kirst, M. (2006). School practices that matter. *Leadership*, 35(4), 8-10.
- Williams, K. C., & Williams, C. C. (2011), August). Five key ingredients for improving student motivation. *Research in Higher Education Journal*, 12, 1-23.
- Yahya, A., Suboh, A., Zakaria, Z., & Yahya, F. (2005). *Aplikasi kognitif dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing.
- Yahya, A., Yahya, N., & Zakariyah, Z. (2005). *Psikologi Kognitif*. UTM:CetakRatu Sdn.Bhd.
- Yin, R. (2003). *Design and Methods*. California: SAGE Publication.
- Yunus, A. (1984). *Permainan anak-anak daerah Jawa Barat*. Jawa Barat: Departemen pendidikan dan kebudayaan.
- Yusuf, L. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Zack, V., & Graves, B. (2001). *Making Mathematical meaning trough*. New Jersey: Prantice Hall.
- Zaidatun Tasir (2002). *Reka bentuk perisian multimedia berasaskan kecerdasan pelbagai pelajar*. Tesis Doktor Falsafah. Tidak diterbitkan. Universiti Teknologi Malaysia.
- Zakiah, O., & Fadhilah, M. Y. (2007). *Permainan borkom sebagai alat pembelajaran*. Malaysia: University Utara Malaysia.
- Zigler, E., & Bishop, J. S. (2006). *Play Learning*. Oxford: Oxford University Press.

Zuriky, M., & Ma'ruf., (2003). *Sukses Mendidika Anak*. Jakarta: Pustaka Belajar.



Lampiran A

Protokol Pemerhatian

Nama :
 Tempat :
 Tanggal/Bulan/Tahun :
 Pukul :

Nama kanak- kanak	Kecerdasan Interpersonal																				Jumah	Kategori
	Kooperatif			Empati				Ramai Kawan			Dikagumi			Kepemimpinan			Menyelesaikan Masalah		Memahami sifat Orang Lain			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		

NO	Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal	Aspek Pemerhatian	Komen (Ya)	Komen (No)
1	Kooperatif	1. Dapat bekerjasama antara rakan-rakan ketika bermain.		
		2. Dapat menjalankan peran ketika bermain dalam kumpulan.		
		3. Dapat menerima atau memberi perintah saat bermain.		
2	Empati	4. Menolong dan membantu rakan-rakan saat kesulitan, contoh ketika terjatuh dan meminjamkan alat permainan		
		5. Memberi makanan ataupun minuman kepada kawan.		
		6. Menghibur kawan yang bersedih.		
		7. Memberi semangat kepada kawan yang berlumba ataupun kalah ketika bermain.		
3	Ramai kawan	8. Suka berkawan dengan sesiapa sahaja.		
		9. Tidak suka bergaduh.		
		10. Ramah terhadap sesiapa saja		
4	Dikagumi	11. Bermain sesuai aturan permainan.		
		12. Menghormati dan menghargai orang lain		
		13. Bercakap dengan lemah lembut, seperti; meminta maaf, berterima kasih.		
5	Kepemimpinan	14. Dapat memimpin suatu kumpulan.		
		15. Dapat bekerja secara berpasukan.		

		16. Dapat memimpin pasukan dengan cemerlang.		
6	Menyelesaikan masalah	17. Dapat merundingkan konflik dengan baik ketika bermain.		
		18. Dapat menjadi penengah ketika terjadi konflik.		
7	Memahami sifat orang lain	19. Memilih kawan yang baik seperti; memilih kawan yang tak suka bergaduh.		
		20. Dapat menerima kawan-kawan dengan sifat mereka seadanya.		



UUM
Universiti Utara Malaysia

Lampiran B

Perbandingan Instrumen Kajian Dengan Instrumen Kecerdasan Interpersonal McKenzie (2000), dan Armstrong (2002)

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal (Gardner, 1983)	Instrumen Armstrong (2002)	Instrumen McKenzie (2000)	Instrumen yang telah diubah suai
Kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> - Suka olah raga kumpulan - Suka bersosialisasi serta senang terlibat dalam kerja kumpulan 	<ul style="list-style-type: none"> - Melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti berkumpulan - Aktiviti secara berkumpulan sangat produktif 	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat bekerjasama antara rakan-rakan ketika bermain - Dapat menjalankan peranan ketika bermain dalam kumpulan - Dapat menerima atau memberi perintah saat bermain
Empati	Suka meminta bantuan orang lain	Prihatin terhadap isu puncanya	<ul style="list-style-type: none"> - Menolong dan membantu rakan-rakan saat kesulitan, contoh ketika terjatuh dan meminjamkan alat permainan - Memberi makanan ataupun minuman kepada kawan - Menghibur kawan yang bersedih - Memberi semangat kepada kawan yang berlumba ataupun kalah ketika bermain.
Ramai kawan	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki kawan sedikitnya tiga orang - Suka hiburan sosial - Suka berada ditengah orang banyak - Tidak suka bersendirian 	<ul style="list-style-type: none"> - Kehadiran ramai orang lebih memeriahkan - Aktiviti temu bual menyeronokkan - Tidak suka bekerja bersendirian 	<ul style="list-style-type: none"> - Suka berkawan dengan sesiapa sahaja. - Tidak suka bergaduh - Ramah terhadap sesiapa saja
Dikagumi	—	Menyatakan sesuatu dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain sesuai aturan permainan. - Menghormati dan menghargai orang lain - Bercakap dengan lemah lembut, seperti; meminta maaf, berterima kasih.
Kepemimpinan	Selalu ingin jadi pemimpin	Suka bekerja secara berpasukan	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat memimpin suatu kumpulan. - Dapat bekerja secara berpasukan - Dapat memimpin pasukan dengan cemerlang.
Menyelesaikan masalah	<ul style="list-style-type: none"> - Suka memberi saran atau nasihat - Suka berkolaborasi 	- Suka aktiviti berkomunikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat merundingkan konflik dengan baik ketika bermain - Dapat menjadi penengah ketika terjadi konflik
Memahami sifat orang lain	—	Dapat bermain dengan baik menerusi interaksi dengan individu lain	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih kawan yang baik seperti; memilih kawan yang tak suka bergaduh. - Dapat menerima kawan-kawan dengan sifat mereka seadanya.

Lampiran C

Protokol Temu Bual

Nama:

Prasekolah:

Hari/tanggal:

Bil	Soalan	Komen Guru
1	Apa yang tuan / puan ketahui tentang kecerdasan interpersonal, dan silah beri contoh?	
2	Apakah usaha tuan / puan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah?	
3	Apakah komen tuan / puan, tentang permainan budaya dan kecerdasan interpersonal?	
4	Apakah usaha tuan / puan untuk mengintegrasika permainan budaya di kalangan kanak-kanak prasekolah?	
5	Apakah cabaran tuan / puan dalam mengintegrasikan permainan budaya di kalangan kanak-kanak prasekolah?	

Lampiran D

Hasil Pemerhatian Sedia Ada (Fasa 1)

Membersihkan Kelas Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N
PRTW-02	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-09	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y

Membersihkan Kelas Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N
ANKT-02	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N
ANKT-03	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y
ANKT-05	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-08	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N

Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
PRTW-02	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
PRTW-09	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y

Barbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N
ANKT-02	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N
ANKT-03	Y	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y
ANKT-05	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-08	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N

Bermain Sewaktu Rehat Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y	Y	N
PRTW-02	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-09	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y

Bermain Sewaktu Rehat Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N
ANKT-02	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N
ANKT-03	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y
ANKT-05	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-08	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N

Menyusun Bongka bangkah Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N
PRTW-02	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-09	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y

Menyusun Bongka bangkah Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N
ANKT-02	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	N	N
ANKT-03	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y
ANKT-05	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
ANKT-08	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N

Menggambar Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N
PRTW-02	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-09	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y

Menggambar Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N
ANKT-02	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N
ANKT-03	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y
ANKT-05	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-08	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N



UUM
Universiti Utara Malaysia

Lampiran E

Hasil Pemerhatian Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 2)

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Engklek Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Engklek Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Galah Panjang Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Galah Panjang Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Bakiak Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Bakiak Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Congkak Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Congkak Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y
ANKT-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-04	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	N	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Ular Naga Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Ular Naga Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Lari Karung Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N
PRTW-05	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	Y
PRTW-08	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Lari Karung Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y
ANKT-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-04	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-06	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Kas Kus Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Kas Kus Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Petak Umpet Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Petak Umpet Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y



Lampiran F

Hasil Pemerhatian Setelah Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 3)

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Engklek Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Engklek Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Galah Panjang Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Galah Panjang Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Bakiak Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Bakiak Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Congkak Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y
PRTW-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N
PRTW-04	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Congkak Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-04	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	N	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Ular Naga Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y

PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Ular Naga Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Lari Karung Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Lari Karung Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y

ANKT-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y
ANKT-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-04	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-06	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Kas Kus Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Kas Kus Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Petak Umpet Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Petak Umpet Prasekolah PRTW

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Lampiran G

Hasil Pemerhatian Daripada Aktiviti Lainnya

MEMBERSIHKAN KELAS

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y

ANKT-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

BERBARIS SEBELUM MASUK KELAS DAN BERDOA SEBELUM BELAJAR

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

BERMAIN SEWAKTU REHAT

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

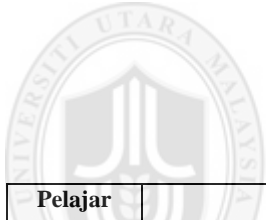

MENYUSUN BONGKAH

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

MENGGAMBAR, MEWARNAI, MENEMPEL, MENGGUNTING DAN MERANGKAI BUNGA

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

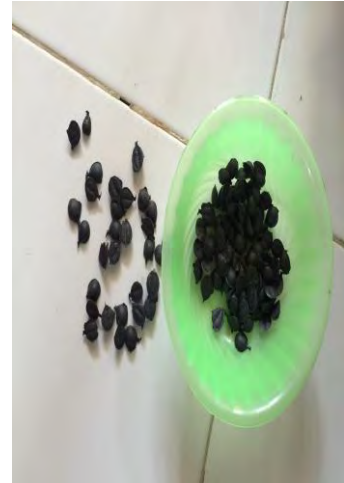



Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y



Lampiran H
Alat Permainan Budaya

**Alat Permainan
Congkak**



**Alat Permainan
Bakiak**



Lampiran I

Aktiviti Setiap Jenis Permainan Budaya

Jenis Permainan Budaya	Gambar
<p>1. Engklek</p> 	
<p>2. Galah Panjang</p>	

	
<p>3. Bakiak</p> 	 
<p>4. Congkak</p>	

	
<p>5. Ular Naga</p> 	 
<p>6. Lari Karung</p>	

	
<p>7. Kas-Kus</p>	 
<p>8. Petak Umpet</p>	



UUM
Universiti Utara Malaysia

Lampiran J
Penerangan Kepada Guru



Lampiran K

Surat Kebenaran Pengambilan Data



UUM
Universiti Utara Malaysia